

AMSTRAD
MAGAZINE
LE PC 1512 EN TEST :
LA CARTE,
LES PÉRIPHÉRIQUES, LES LOGICIELS
KIT :
UN AMPLI STÉRÉO
POUR VOTRE CPC
N° 15
OCTOBRE
1986
19 F
M 1157 - 15 - 19 F



L' UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT



COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

+ de 1000 TITRES

COCONUT
MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS Ø 43.22.70.85
10h a 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

MATERIEL

CARTE EXTENSION 64K (464/664)	599
INTERFACE MINITEL	850
INTERFACE PERITEL (464)	497
INTERFACE PERITEL (6128)	624
INTERFACE RS 232	590
CRAYON OPTIQUE (K7 464/664)	290
CRAYON OPTIQUE (DISK 464/664/6128)	349
SOURIS AMX	809
SYNTHETISEUR VOCAL	599
CABLE MAGNETO (664)	70
CABLE DOUBLEUR JOYSTICK	150
DISQUETTE 3"	34

JOYSTICKS :

QUICKSHOT 2	79
KONIX	150
TAC 2	170
THE BOSS	160
PRO 5000	170
MICROPHASER	210
THREE WAYS WICO	350

UTILITAIRES PCW 8256/8512 :

COMPTABILITE ALIENOR LOGICYS	1056
FACTURATION STOCKS LOGICYS	1756
ACT 1 GESTION FICHIERS LOGICYS	807
GESTION DE FICHIERS LOGYS	260
POCKET BASE GESTION FICHIERS MICROPRO	790
GESTION DOMESTIQUE LOGYS	245
DR GRAPH DIGITAL RESEARCH	649
DR DRAW DIGITAL RESEARCH	649
GENECAR COBRA SOFT	199
C BASIC DIGITAL RESEARCH	649
PASCAL MT/ + DIGITAL RESEARCH	649
POCKET CALC TABLEUR MICROPRO	450
POCKET WORDSTAR MICROPRO	890
DEVIS TRAVAUX LOGICYS	1280

LIBRAIRIE :

TRUCS & ASTUCES CPC	149
PROGRAMMES BASIC POUR LES CPC	129
BASIC AU BOUT DES DOIGTS	149
AMSTRAD OUVRE TOI	99
JEUX D'AVENTURES COMMENT PROGRAMMER	129
BIBLE DE L'AMSTRAD	249
LANGAGE MACHINE CPC	129
GRAPHISMES ET SONS DU CPC	129
PEEKS ET POKES	99
LIVRE LECTEUR DE DISQUETTES	149
MONTAGES EXTENSIONS PERIPHERIQUES	199
LIVRE DU CPM	149
DES IDEES POUR LE CPC	129
LES ROUTINES DE L'AMSTRAD	149
BIEN DEBUTER AVEC LE 6128	99
TRUCS ET ASTUCES 2	129
BIEN DEBUTER AVEC LE PCW	129
PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR. PSI	95
EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD. PSI	130
102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD. PSI	120
SUPER JEUX POUR AMSTRAD. PSI	120
BASIC AMSTRAD METHODES PRATIQUES. PSI	105
BASIC AMSTRAD PROGRAMMES ET FICHIERS. PSI	95
80 ROUTINES SUR AMSTRAD. PSI	100
PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR CPC. PSI	120
ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD. PSI	105
CLES POUR AMSTRAD T1. PSI	140
CLES POUR AMSTRAD T2. PSI	155
CPM + SUR 6128/8256. PSI	100
PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD. PSI	150
GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD. PSI	140
TURBO PASCAL SUR AMSTRAD. PSI	135
AMSTRAD EN MUSIQUE. PSI	165
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE. PSI	160
ANIMATIONS GRAPHIQUES. PSI	110
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR SUR CPC. PSI	145

LOGICIELS AMSTRAD

CARTOUCHE MIRAGE	570 K
STRYFE	99
ELIXIR	99
CAMELOT WARRIOR	130
KNIGHT TYME	59
SPEED KING	59
STORM	59
SUPER CYCLE	110
MASTER OF THE UNIVERSE	110
GAUNTLET	110
EXPRESS RAIDER	110
BREAK THRU	99
CHAMPIONSHIP WRESTLING	99
WORLD GAMES	110
STARSTRIKE 2	99
BOBBY BEARING	99
DYNAMITE DAN II	110
W.A.R.	99
PUB GAMES	99
DRAGON'S LAIR	110
TIGER MOUNTAIN	99
HEARTLAND	99
DRUID	99
MIAMI VICE	89
REVOLUTION	109
LAW OF THE WEST	110
XARQ	109
LEGIONS OF DEATH	110
SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	110
LES MINES DU ROI AQUANTUS	160
LES MINES DU ROI AQUANTUS	210 D
CHALLENGE GAME	99
BACTRON	130
MARACAIBO	130
BILLY BANLIEUE	130
SAPIENS	130
ATTENTAT... RAINBOW	195 D
ACTIVATOR	110
AMSTRAD GOLD HITS	120
AMSTRAD GOLD HITS	180 D
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	89
ALIEN HIGHWAY (ENCOUNTER II)	135 D
AIGLE D'OR	180
AIGLE D'OR	220 D
AFFAIRE VERA CRUZ	169
AFFAIRE VERA CRUZ	195 D
AIRWOLF	95
AIRWOLF	125 D
BIGGLES	95
BIGGLES	145 D
BATMAN	89
BATMAN	145 D
BOULDERDASH III	110
BOMB JACK	95

BATAILLE D'ANGLETERRE	110
BATAILLE D'ANGLETERRE	190 D
BARRY MC GUIGAN'S	140
BOULDERDASH	105
CYBERUN	95
CLASSIC INVADERS	59
CAULDRON	79
CAULDRON II	79
COMMANDO	85
COLOSSUS CHESS IV	114
COLOSSUS CHESS IV	165 D
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	90
DAN DARE	110
DAN DARE	175 D
DESERT FOX	95
DESERT FOX	160 D
DAMSTAR (SIM. VOILE)	140
DAMSTAR	190 D
DAMBUSTERS	99
ELITE..EN FRANÇAIS	160
ELITE	210 D
FORBBIDEN PLANET	79
FAIRLIGHT	95
FAIRLIGHT	145 D
FIGHTER PILOT	85
FIGHTER PILOT	130 D
GALVAN	89
GLADIATOR	110
GLADIATOR	175 D
GHOST'N GOBLINS	89
GHOST'N' GOBLINS	145 D
GLASS	99
GUNFRIGHT	95
GOLIATH	120
GREEN BERET	90
GREEN BERET	145 D
HIGHLANDER	90
HUNCHBACK 3	110
HEAVY ON THE MAGIC	95
HARRIER STRIKE FORCE	95
HACKER	90
HACKER	145 D
IMPOSSIBLE MISSION	95
INFILTRATOR	99
INTERNATIONAL KARATE	90
INTERNATIONAL RUGBY	110
JEUX SANS FRONTIERES	90
JOHNNY REB II	95
JEWELS OF DARKNESS	190
JACK THE NIPPER	95
JACK THE NIPPER	160 D
JUMPJET	99
KUNG FU MASTER	90
KUNG FU MASTER	145 D

KNIGHT GAMES	89
KNIGHT GAMES	125 D
KNIGHT RIDER	89
LEADER BOARD	99
L'HERITAGE	165
L'HERITAGE	185 D
LA GESTE D'ARTILLAC	240 C/D
MISSION ELEVATOR	110
MISSION OMEGA	110
MERMAID MADNESS	99
MERMAID MADNESS	169 D
MOVIE	85
MOVIE	169 D
MERCENAIRE	99
MUSIC SYSTEM	169
MUSIC SYSTEM	235 D
MANDRAGORE	195
MANDRAGORE	250 D
NEXUS	95
NEXUS	145
NEXOR	90
NIGHT GUNNER	120
NIGHT GUNNER	170 D
NICK FALDO'S OPEN GOLF	110
PSI 5 TRADING COMPANY	95
PAPERBOY	89
PING PONG	79
PING PONG	145 D
QUESTOR	110
RETURN OF THE EXPLODING FIST 2	99
ROBBOT	119
REBEL PLANET	95
RASPUTIN	110
ROOM 10	110
RESCUE ON FRACTALUS	95
RESCUE ON FRACTALUS	145 D
RICHELIEU GESTION	195
RICHELIEU GESTION	250 D
RAMBO	79
ROCKY HORROR SHOW	85
STREET HAWK	89
SPACE SHUTTLE	120
SPACE SHUTTLE	149 D
SOCCER	110
STAINLESS STEEL	110
SAI COMBAT	99
SRAM	190 D
SILENT SERVICE	90
SHOGUN FRANCAIS	110
SHOGUN FR	180 D
SWORDS AND SORCERY	95
SWORDS AND SORCERY	160 D
SAMANTHA FOX	90
SAMANTHA FOX	170 D

SKYFOX	95
SKYFOX	145 D
SPINDIZZY	90
SPINDIZZY	140 D
SABOTEUR	90
SABOTEUR	160 D
SPITFIRE 40	90
SPY VS SPY	90
SORCERY +	130 D
THE FOURTH PROTOCOL	190
TOBRUCK	119
TOAD RUNNER	110
TOAD RUNNER	179 D
TOMAHAWK	89
TOMAHAWK	139 D
TURBO ESPRIT	99
TURBO ESPRIT	160 D
TANK COMMANDER	89
THEY SOLD A MILLION II	110
THEY SOLD A MILLION II	140 D
TAU CETI	95
TAU CETI	149 D
TENNIS 3D	160
TENNIS 3D	220 D
TLL	85
TLL	135 D
TYRANN	160
THEY SOLD A MILLION	90
THEY SOLD A MILLION	135 D
THE WAY OF EXPLODING FIST	85
THEATRE EUROPE	115
THE LAST V8	59
VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME	110
V	95
V	145 D
WINTER GAMES	90
WINTER GAMES	169 D
WATERLOO	135
WARRIOR	95
WARRIOR +	195 D
WAY OF THE TIGER	90
WAY OF THE TIGER	145 D
YIE AR KUNG FU	99
YIE AR KUNG FU	125 D
ZOIDS	95
ZORRO	90
3D BOXING	110
3D BOXING	149 D
3D GRAND PRIX	99
3D GRAND PRIX	145 D
5EME AXE	170
50 GAMES	140
50 GAMES	190 D

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à découper ou à recopier sur papier libre et à envoyer à : **COCONUT, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.**

NOM ______________________
ADRESSE ______________________
____
TÉL. : ______________________

TITRES — A - 15 — PRIX

____
____
____
____

Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disquette. **Total à payer..............** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ **THOMSON** ☐ **ATARI 800** ☐ **AMSTRAD** ☐ **ORIC** ☐ **MSX** ☐ **C64**
☐ **SPECTRUM**

Exigez la notice en français.

Electric Dreams



L'ÉVÉNEMENT 86

XARQ

A bord de votre vaisseau Nik-Nik, pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

DISPONIBLE SUR : AMSTRAD.

GAMESTAR™

GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL™

Two-on-Two™

Six seconds left. Down by two. You steal the ball and pass it to your teammate.
You both race down the court. He flips you a quick, behind-the-back pass.
The defense closes in.
You dribble around your man, turn, shoot and…

Yes!!!
A perfect baseline jumper ties the game and forces it into overtime. But you couldn't have done it without teamwork.
This is GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL: TWO-ON-TWO, the most realistic basketball game ever to hit the computer courts. It gives you real choices. Real team involvement. Real basketball action.

GAMESTAR

BASKET-BALL

Participez au championnat de basket-ball GBA et devenez un véritable professionnel grâce à plusieurs stratégies de défense et différentes possibilités de jeux.

DISPONIBLE SUR : C 64, AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, I.B.M. PC ET COMPATIBLES, APPLE II.

Pour informations, contacter ACTIVISION FRANCE, 9, av. Matignon, 75008 PARIS. Tél. : 42.99.17.85.

Bon pour un catalogue ACTIVISION : A – 15 AD

Nom

Adresse

Ville

Code Postal

Type d'ordinateur

A retourner à ACTIVISION



Les Meilleurs JEUX D'ARCADE
Spectrum Cassette
Amstrad Cassette
Amstrad Disque
Commodore Cassette
Commodore Disque
CB/Chèque bancaire
Homologation officielle Coin-Op Classic
SPACE HARRIER
Partez pour le monde du fantastique. Le jeu de cafe le plus marquant de l'annee. 'Sega' vous invite a voyager dans le futur– avec le fascinant jeu d'action en 3 dimensions qui bouleverse le monde des jeux de cafe. Mettez vos nerfs a l'epreuve. Soyez Vigilant et preparez vous a un voyage dans le futur riche en–emotions.
Scoubidou et son dessin anime informatise. Apres des mois d'elaboration, le voici enfin–scoubidou et son dessin anime tout a fait hilarant–concu et protege par Gargoyle Games. Scoubidou est un jeu d'arcade action. Tres Rapide, a la fois amusant et passionnant. 'Scoubidoubidou'.
Ecran de tir de differents types d'ordinateurs.
elite
SCOOBY-DOO
elite
Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.
UBI SOFT
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076
elite

SOMMAIRE

AMSTRAD MAGAZINE

N° 15
OCTOBRE 1986

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Boulou N'ba, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel.

Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction : François Kergreis. **Maquettistes :** Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. **Illustrations :** Dominique Carrara. **Ont collaboré :** Philippe Dalibard, Michel Desert, Jean-Claude Deloffre, Dominique Gourdier, Denis Osmont, Guillaume Ponticelli.

Publicité. Chef de publicité : Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité :** Sabine Planque. **Régie publicitaire :** Néo-Média, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. 42.41.81.81.

Services administratifs. Comptabilité : Sylvie Kaminsky.

Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 4e trimestre 1986.

Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** Snil, RBI. **Edité par :** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Pour que nous puissions vous assurer le meilleur service possible, nous vous prions, amis lecteurs, de lire attentivement ce qui suit :
La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.42.03.13.78 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.
Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.42.41.81.81.
Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

Nos listings sur cassette ou disquette

Nous vous rappelons que vous pouvez retrouver les listings parus dans nos revues, sur supports magnétiques - cassettes ou disquettes -. Reposez-vous un peu et évitez une frappe fastidieuse, souvent, qui plus est, source d'erreurs, en remplissant notre bon de commande que vous trouverez dans ce numéro, page 103

EDITO
ÇA Y EST !!!

Bon, voilà peut-être un titre "débile" pour un édito, mais il exprime assez précisement ce que nous avons pensé, le 2 septembre lorsque nous avons enfin pu découvrir le PC 1512 dans toute sa splendeur.
Ça y est ! Ouf ! On l'a vue, on l'a touchée, on s'est amusé avec la souris et Gem Paint : le voile est enfin levé sur cette nouvelle machine, et nous ne sommes pour l'instant pas déçus, bien au contraire ! Tous ceux qui ont eu la chance de la prendre en mains ont été vite séduits par sa rapidité, réellement impressionnante, et sa convivialité dûe à l'environnement Gem.
Lorsque vous saurez qu'il y a en fait une gamme complète de huit PC 1512, simple ou double lecteurs de disquettes, écran couleur ou monochrome, disques durs de respectivement 10 et 20 MO pour les deux dernières versions et que les prix sont totalement "inédits" vous aurez, j'en ai l'impression, tout-à-fait l'eau à la bouche. Sincèrement, même si nous ne nous appelions pas "Amstrad Magazine", je n'hésiterais pas à dire qu'Alan Sugar vient de jeter les bases pour une nouvelle ère de la micro-informatique professionnelle et familiale. Reste maintenant à vérifier la compatibilité de ce nouvel outil avec la fantastique logithèque IBM PC, ne vous inquiétez pas, nous nous y emploierons.
En tous les cas, les premiers tests s'avèrent très satisfaisants. Non seulement certains des plus "grands" logiciels professionnels tournent déjà sur le PC 1512 (cf. toujours notre dossier !), mais en plus beaucoup de jeux pour IBM PC bénéficient déjà des capacités étonnantes de "la bête".
Et puisque nous parlons jeux, quittons-nous en attirant votre attention sur nos concours : ils seront un peu extraordinaires ce mois-ci et le suivant, leurs finales se déroulant pendant "Amstrad Expo". Alors faites-y bien attention !

Mireille Massonnet

Informatique Jeunes 86

Du 22 au 26 octobre, Grande Halle de la Villette, Paris.
Informatique Jeunes 86 est une exposition tout particulièrement destinée aux jeunes (vous aviez deviné, bandes de petits malins !). (D'un côté le Sicob vous ferme ses portes, de l'autre une expo vous est spécialement réservée. Est-ce forcément mieux ?)
Ceci dit, ce salon vous présentera du matériel, des logiciels, des services (télématique, banque, radio...) et des systèmes de formation (stand EAO, robots éducatifs, systèmes auteurs). Il vous propose aussi, dès à présent, un concours Vous avez entre 10 et 26 ans, vous vous intéressez à l'un des quatre grands thèmes suivants : informatique et musique — informatique, cinéma et technique de la communication — informatique et loisir — informatique et travail ; alors dépêchez-vous de joindre les organisateurs de l'exposition. Si vous réalisez un projet intéressant, il peut être récompensé avec des stages, des voyages, des magnétoscopes, du matériel informatique...

Capric, 38, rue du Colisée, 75008 Paris. Tél. : 42.25.41.38 ou Simtec, 211, rue Saint-Honoré, 75001 Paris. Tél. : 42.60.35.16.

AGENDA

Amstrad Computer Show

Le désormais traditionnel Amstrad Computer Show se tiendra prochainement à Londres les 3-4-5 octobre 1986. Cinquième du nom, il regroupera plus d'une soixantaine d'exposants dont la majorité, à n'en point douter, proposera des produits très orientés vers le nouveau PC 1512. Une étude menée par nos confrères de Database Publications révèle que trente pour cent des nouveaux produits présentés seraient dédiés à la nouvelle machine, le reste se répartissant équitablement entre les gammes CPC et PCW. Une moisson tardive qui risque d'apporter son lot de nouveautés plus qu'intéressantes.
Ce salon se tiendra donc du 3 au 5 octobre de 10 à 18 heures (sauf dimanche 5, de 10 à 16 h) à :
Hotel NOVOTEL, Champagne suite & Exhibition centre, Hammersmith, London, W6.

EN DIRECT DES CLUBS

Monsieur Bagot nous prie de rappeler l'existence du Club Amstrad auxerrois. Ce club qui se réunit tous les samedis matins à partir de 8 heures (à la "salle bleue" de la Maison de Quartier Ste Geneviève à Auxerre dans l'Yonne), propose à ses adhérents des services et activités diverses : cours de Basic, élaboration de programmes, montages d'extensions, bibliothèque informatique, etc...
Amstrad Club Auxerrois, 70/7 Avenue Delacroix, 89000 Auxerre. Tél. 86.46.05.06.

Une nouvelle association Loi de 1901 vient de se créer à Angers, intéressant tous les possesseurs de matériels CPC, PCW Amstrad. Le but du "Micro Club Westrad" est de faciliter les contacts entre amstradistes, l'étude de langages, la conception de programmes et montages pratiques. Le "Micro Club Westrad" vous invite donc à prendre contact avec Thierry, pour tout renseignement : *Tél. 41.60.38.96.*

Monsieur Jean-Claude Schultz nous demande de bien vouloir informer nos lecteurs que le Club Amstrad de Bauguenais (52 adhérents) reprendra ses activités le 6 septembre. Une permanence est assurée tous les samedis à 14 heures pendant la période estivale. Les cours d'initiation reprendront le 13 septembre. Pensez dès maintenant à retirer votre inscription pour la nouvelle session.
Club Amstrad de Bauguenais - tél. (16) 40.65.31.34.

DIVERS

Elle court elle court la rumeur...

De source officieuse, Tatung, constructeur de l'Einstein



(utilisant des formats 3'') préparerait un compatible... PCW 8256, à un prix qui devrait avoisiner les 350 livres sterling. Il n'y a pas de petites économies mais considérant les faibles différences de prix entre le modèle et le clone peut-être vaut-il mieux s'acheter l'original... La rançon de la gloire, si l'on considère que l'on ne copie que ce qui est bon...

Des nouveautés pour PCW

La fièvre du compatible-PC ne s'est pas, à la plus grande joie des utilisateurs de 8256/8512, emparée de tous les fabricants de matériels et concepteurs de logiciels.
Ainsi, les ''anglo-informaticomaniaques'' pourront trouver Outre-Manche une unité supplémentaire de disquettes au format 5,25''. Un constructeur britannique, Peartree Computers, s'intéresse en effet à la ''nourriture'' de votre PCW, et vous propose cette station 5,25'' dans un boîtier ''façon IBM-PC'', de la même couleur que votre machine et sur lequel vous pouvez poser votre moniteur. Le boîtier laisse encore de la place pour un troisième lecteur, un modem ou autre extension. Cette présentation offre l'avantage de ne pas encombrer plus votre bureau en permettant une organisation rationnelle des différents composants de votre système.
Vous pourrez formater vos nouvelles (et peu chères) disquettes en 40/80 pistes, ayant ainsi, selon la compatibilité recherchée, 360 Ko ou 720 Ko par disquette. Annoncé comme étant très simple à installer, il doit être 100% compatible avec Locoscript et est livré (pour un prix d'environ 166£) avec un utilitaire permettant le transfert de fichiers au standard IBM/MS.DOS.
Par ailleurs, le même constructeur propose, toujours pour PCW, une interface RS 232/Centronics pour imprimante ou modem. Annoncée comme étant totalement compatible avec le hardware Amstrad, elle doit fonctionner sans logiciel supplémentaire. Vous pouvez changer environ 40£ pour vous la procurer.
Peartree Computers Ltd, St George House, 14 George Street, Huntingdon, CAMBS PE 18 6BD. Tél. 0480.50595.
La société anglaise TIMATIC, annonce, pour sa part et pour PCW 8256/8512, un disque dur de 20 Mo de technologie Winchester. Le matériel semble très attrayant et le prix raisonnable ; il vous en coûtera malgré tout la bagatelle de 650£ environ.
Timatic Systems, Newgate Lane, Fareham, Hants PO14 1AN, England.
Sachez également que si vous avez l'utilité d'une souris, Electric Studio (les mêmes qui commercialisent les stylos optiques) propose un package souris, pour PCW, avec interface et programme ''Art'' similaire à celui fourni avec les crayons optiques de la marque. Environ 130£ (une livre vaut 10/11 F).
Electric Studio, PO Box 96, Luton LU3 2JP, England.

Formation

Nous avons le plaisir de vous apprendre la création du Centre Informatique d'Abbeville et de son Arrondissement (CIALA - Somme). Expression de la volonté commune de la Mairie d'Abbeville, de la Chambre de Commerce et d'Industrie, des Etablissements scolaires et du Lycée Agricole, ce Centre réunit de puissants moyens informatiques, tant au niveau matériels que logiciels. Il permettra à tous de s'initier à l'informatique pour pouvoir rapidement envisager leur propre informatisation.



Encouragé par le Ministre de l'Education Nationale, le CIALA a demandé son homologation auprès des centres X-2000 et sera équipé dès septembre 86 de 10 micros compatibles IBM-PC, de 4 imprimantes et 6 ordinateurs sous CP/M. Les animations seront assurées par un volontaire en formation informatique et deux T.U.C. formés pour cette fonction.

C.I.A.L.A. : 30, rue Lesueur, BP 63, 80101 Abbeville Cedex. Tél. (16) 22.24.24.71.

Résultat des concours *Biggles*

Vous avez été très nombreux à participer, beaucoup moins à gagner... Ne vous désolez pas, les réponses n'étaient pas si faciles, vous gagnerez peut-être au prochain concours.
La première personne qui expérimenta des machines volantes était Léonard de Vinci ; le premier, en 1906, à dépasser en vol le cap des 25 minutes était Santos Dumont à Bagatelle, et ce fut Charles Nungesser et François Coli qui réalisèrent, en 1927, le premier vol de nuit.

Liste des gagnants

ABEL Guy (Roye)
ASTIER Fabien (Marvejols)
BARBIER Gilles (Montmorency)
BILSKI Xavier (Biscarosse)
BRENOT-ANTONA David (Le Neubourg)
CHENU Frédéric (Roussillon)
CHEVAUX Laurent (Soultz s/s Forêts)
COCHARD Frédéric (Morangis)
DUBOIS Philippe (La Seyne)
DUPIOL Christophe (Bazas)
FAURE Robert (Cap d'Agde)
FAVRE Jean-Philippe (Suresnes)
GARNIER Jean-Michel (Tigneu)
GAUDIN Benoît (Joigny)
GAUDINAT Arnaud (Rebais)
GUERARD François (Morangis)
JOLY Hervé (Sainte-Adresse)
LE GLOUET Michel (Paris 10e)
LEMONNIER Michel (Marigny)
LEVY (Toulon)
LOCHON Daniel (Arcis/Aube)
LOMBARD (Dammarie-les-Lys)
MALICHARD (Salbris)
NICOLAS Yann (La Bouilladisse)
PALFRAY Régis (Sainte-Adresse)
POMPEO Stéphane (Saint-Laurent-du-Var)
RAYNAUD Benoît (Maurepas)
ROZE Stephen (Gaillon)
SALLES Dominique (Decazeville)
SERBINENKO David (Sucy-en-Brie)
SISTERON Martin (Cannes)
SONREL Christophe (Gérardmer)
VAILLIER Thibaut (Saint-Denis)
VILLATE Laurent (Feytiat)

Trente PCW pour Libé

Notre confrère Libération Lyon vient de s'équiper de trente PCW 8256/8512. Cette expérience originale vise à supprimer les vieilles et bruyantes machines des salles de rédaction et de permettre l'introduction de nouvelles techniques de travail. Ainsi, les rédacteurs des articles de notre respectable confrère saisissent directement leurs textes sur PCW 8256, sous Locoscript, lesquels textes sont archivés sur disquettes. Les fichiers sont alors traités par un "logiciel maison" et transmis au célèbre système de Composition ATEX. Cette nouvelle méthode de travail a (semble-t-il) été bien accueillie par les intéressés, malgré de grands changements dans la manière d'écrire et de relire les articles. La formation a été faite "sur le tas", à l'aide d'une notice "expurgée" ne mettant en évidence que les points nécessaires à une prise en main rapide et simplifiée. C'est la société lyonnaise Micro-boutique qui a fourni et installé la trentaine de PCW de la rédaction de Libé Lyon. Le choix du PCW a été motivé par le fait que cet appareil se trouve être particulièrement adapté - de l'avis des utilisateurs - à l'usage d'une rédaction (clavier dédié, traitement de texte simple et puissant) et connectable à un plus gros système professionnel.
Une expérience à suivre et qui peut faire tâche d'huile.

Livres

Les Editions Eyrolles nous informent de la sortie de trois ouvrages consacrés à l'Amstrad :

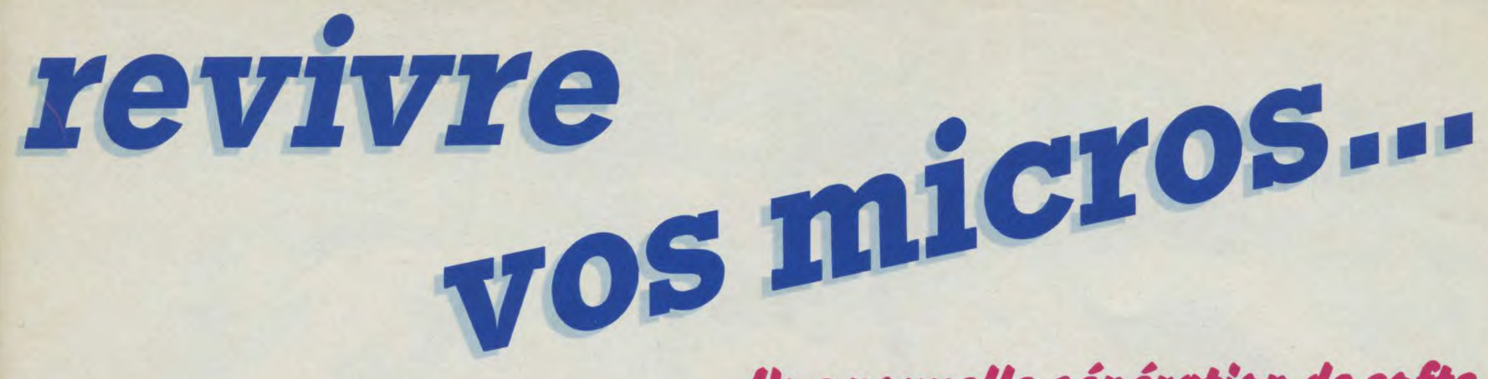
Programmation sur Amstrad PCW 8256/8512
Basic et fichiers
Par P. Bihan
184 pages, 149 F
Destiné à vous éviter les erreurs et les tâtonnements, cet ouvrage vous emmène à l'essentiel d'Amstrad, au moyen de nombreux exercices. Vous y découvrirez également Jetsam, le gestionnaire intégré de fichiers à accès indexé et ses nouvelles fonctions.

Calcul numérique sur Amstrad
Par M. Rousselet
200 pages
Avec ce livre, expérimentez sur votre micro des calculs complexes autrefois réservés aux seuls spécialistes : résolution d'équations de degré quelconque, calculs statistiques, résolution d'équations différentielles, etc.

Multiplan sur Amstrad
Par C. Delannoy
Comment vous servir du logiciel Multiplan, fourni sur une disquette comportant une face pour le CPC 6128 et une face pour le PCW 8256.

Loriciels fait





Une nouvelle génération de softs à tout fracasser !!!

SAPIENS

"Il y a 1.000 siècles, l'aventure humaine commençait".
Tu es Tauroc, un homme de Néanderthal, et tu parcoures les plaines et collines, combattant l'homme et l'animal, luttant pour survivivre dans un monde hostile et sauvage. Les épreuves feront de toi un guerrier, un chasseur ... ou un homme mort. Souviens-toi, Tauroc, que ta force, c'est aussi ton intelligence... Bonne chasse! Sapiens, c'est plus de 3 millions de lieux différents et un grahisme au réalisme surprenant.

loriciels
LE TEMPLE de Quauhtli



THOMSON

loriciels
SAPIENS
plus de 3 millions de lieux

THOMSON et AMSTRAD

LE TEMPLE DE QUAUHTLI

Souviens-toi de l'Aigle d'or... Tu viens d'apprendre qu'un aigle identique se trouve dans un vieux temple Amazonien. Tu pars à sa recherche, t'enfonçant dans la moiteur de cette jungle hostile, remontant les rivières au mépris des pirhanas affamés. Tu trouveras peut-être ce temple mystique mais ne crie pas encore victoire. Il te faut maintenant déjouer les pièges qui t'attendent, repousser les indiens dont les flèches au curare te harcèleront sans cesse. Auras-tu la force et le courage d'aller au bout de cette nouvelle aventure ?

loriciels®
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

GRATUIT LORICIELS NEWS SPECIAL RENTREE

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom ....

Prénom .... Age ....

Adresse ....

Ville .... C.P. .... AM 15

Votre matériel ....

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

* Cochez la case correspondante.


THE
GREAT
ESCAPE
ocean
Une simulation palpitante d'une évasion pendant la seconde guerre mondiale. Le Grande Evasion: un jeu sup… be aux graphiques étonnants.
Les gardes, les projecteurs, les tours de contrôle, les chiens, le tunnel et le commandant diabolique assurent un réalisme surprenant.
ZAC DE MOUSQUETTE 93427145



Gérez vos cagnottes

Voici notre — désormais régulière — rubrique vous permettant de choisir les logiciels que vous aurez envie d'acheter, mois par mois. Attention avec le PCW Show de Londres, le Sicob, Amstrad Expo et ensuite Noël : les éditeurs se déchaînent ! Gérez au mieux votre cagnotte : les fins de mois pourraient bien être difficiles !

ANNONCÉ

Fleet Street Editor — *Mirrorsoft* — vous désirez monter votre petit organe de presse ou simplement imprimer de beaux textes sur plusieurs colonnes ? Ce logiciel peut vous aider. Véritable outil de composition et d'illustration, Fleet Street Editor nous a étonné. Nous vous ferons prochainement partager cet enthousiasme.

Highlander — *Ocean* — Tirée du film du même nom, cette aventure vous fera retourner au 16e siècle, lorsqu'on craignait encore les sorcières et jeteurs de sorts. « Dis chéri, il est comment Christophe Lambert sur ton Amstrad ? »

Le Pacte — *Loriciels* — Jeu d'aventure et de suspens... La dernière personne à entrevoir le jeu a — paraît-il — été retrouvée morte d'une crise cardiaque, la main crispée sur son joystick... En test prochainement (Amstrad Mag. ne recule devant aucun sacrifice !)

Top Secret — *Loriciels* — On l'attend ce jeu d'aventure. Visiblement de la même veine qu'Orphée, cette aventure graphique /texte vous entraînera au cœur d'un coup d'État et vous apprendra qu'un bon rebelle est souvent un rebelle mort... Bientôt en test.

Bob Winner — *Loriciels* — OUAHH, les beaux écrans ! Ce jeu d'aventure/arcade vous entraînera dans un monde insoupçonné où les pièges de la création semblent avoir été inventés pour votre seule personne. A bientôt !

MGT — *Loriciels* — Si vous souhaitez conduire un vaisseau MGT sur une mégabase, dans le style « Critical Mass », attendez un peu avant de vider votre tirelire... Caractéristiques techniques du MGT prochainement dans Amstrad Magazine.

Popeye — *Piranha* — Peu d'information sur ce jeu qui doit normalement sortir en même temps que le numéro de votre magazine préféré.

The colour of magic — *Piranha* — Dans le style « Robin of sherwood », ce jeu d'aventure textes et graphiques devrait arriver courant octobre.

Nosferatu the vampyre — *Piranha* — Cest bien connu, les piranhas, gentils poissons qui vous dévorent un homme en quelques minutes, sont attirés par le sang (Blood, in english in the text). Nosferatu le Vampire également. Jeu d'aventure/arcade contrôlé par icônes, Nosferatu réveillera vos bas instincts. A éviter les soirs de pleine lune. On passe — normalement — à table en octobre...

Trailblazzer — *Gremlins* — Voilà un jeu d'arcade qui s'annonce original et très rapide. Les amateurs de vitesse et de réflexes devront garder leur joystick bien au chaud jusqu'au mois de novembre.

City Slicker — *Hewson* — Les intrigues terroristes font recette. Vous devrez dans ce jeu déjouer un complot et retrouver dans la bonne ville de Londres les morceaux épars d'une machine infernale. Il paraît qu'on peut voir apparaître certains personnages très en vue : Margaret Thatcher, Charles et Diana feront leurs débuts sur votre écran dès la fin novembre.

Uchimata — *Martech* — Lorsque le sport devient un art et que l'informatique en simule les règles, le résultat s'appelle Uchimata, ou comment se retrouver « Ippon » en quelques mouvements de joystick... Réalisé avec le concours de Brian Jacks, 7e dan onze fois champion d'Angleterre, quatre fois champion d'Europe et médaillé olympique... Bientôt un test de ce simulateur semblant très réaliste. Et dès ce numéro, notre grand concours : judokas, dépêchez-vous d'y jouer !



Tarzan — *Martech* — Prévu pour novembre, ce jeu devrait se présenter sous la forme d'une aventure/arcade dans laquelle vous, Tarzan, devrez délivrer Jane. Tarzan aime Jane, Amstrad Magazine va-t-il aimer Tarzan ? Réponse dans quelques semaines...

Hacker II — *Activision* — Bientôt disponible sur vos écrans une suite au très apprécié Hacker. Elle devrait être prête pour IBM PC (et compatible), les versions cassettes et disquettes pour CPC sont en préparation sans date précise. Please wait, Logon in Process...

W.A.R. — *Martech* — Sur le thème de la guerre des étoiles, vous devrez prendre en charge la flotte qui devra défaire l'Envahisseur. Aliens, scrolling, robots et crampes de poignets en perspective. Bientôt dans les magasins et en test dans Amstrad Magazine.



Footballer of the Year — *Gremlins* — Prévu pour sortir peu de temps après la parution de ce journal, il est annoncé comme étant « la seule simulation qui vous mette dans les chaussures d'un footballeur »... A voir si la pointure est la bonne !

Chicago — *Activision* — Jeu d'aventure textes et graphiques semblant très puissant, Chicago est en préparation pour CPC, Amstrad PC. Les PCW ne seront pas oubliés... Il suffit d'un peu de patience !

Future Knight — *Gremlins* — Chevalier du Futur, rien de moins, c'est ce que vous pourrez être, dès la sortie de ce jeu d'aventure/arcade prévue pour la fin novembre, et réveillez vos meilleurs instincts pour voler au secours de la veuve et l'orphelin... Thème classique mais parfois très efficace.

Tujad — *Ariolasoft* — Lorsque vous devez combattre des robots pour aller réparer un computer (Tujud), cela s'appelle un jeu d'arcade. Celui-ci est attendu courant septembre.

Camelot Warriors — *Ariolasoft* — Un petit voyage dans le temps qui va vous ramener à l'époque du bon Roi Arthur. Prévoir une bonne armure pour octobre.

Desactivators — *Ariolasoft* — Décidément, l'année 2018 inspire beaucoup les créateurs de jeux informatiques. Dans ce logiciel (sortie prévue en octobre) vous êtes à la tête d'un service de sécurité chargé du déminage des immeubles officiels. Même en 3D, la situation ne s'est pas arrangée...

Deus ex Machina — *CRL* — Présenté comme la synthèse d'un jeu vidéo, d'un films, d'un livre et d'un album de musique... Un jeu nouvelle vague, quoi ! On se calme et on attend de voir le résultat. Prévu pour la fin septembre, comptez sur nous pour vous tenir informés...

Howard the Duck — *Activision* — Si vous aimez les jeux d'action et d'aventure, il ne vous reste plus qu'à attendre celui-ci. Coincé sur une île volcanique, vous devrez aider notre charmant héros à déjouer maints pièges pour tenter d'arracher ses amis des griffes d'un triste personnage.



ARRIVÉ

Music Box — *Melbourne House* — Utilitaire de création musicale sur trois voies et quatre octave, il peut réveiller le Mozart qui est en vous. Pour ceux que la musique synthétique intéresse et ceux qui recherchent un bon programme pour s'y initier...

Bridge Player — *CP Software* — Comme son nom l'indique, il vous permet de jouer contre un adversaire redoutable. Seulement en version pour PCW (8256 et 8512).

Bridge Player — *CP Software* — Le même, en version CPC.

Frost Byte — *Mikro-Gen* — Visiblement sur le modèle de Sorcery, vous devrez aider tout un peuple à se libérer de l'emprise d'une planète gelée. Un jeu de circonstance aux approches de l'hiver ; finis les cocotiers...

The Classic Invaders — *Supernova Software* — Retour aux sources de l'arcade. Repoussez des hordes d'Aliens dans la plus pure tradition des jeux de tir à outrance. Seule nouveauté, et de taille, ce jeu est réservé aux PCW...

Questor — *Cascade Game* — Jeu d'arcade/aventure dans lequel vous devrez libérer votre Royaume du joug que lui impose le terrible Garr. Classique.

Activator — *Cascade Game* — Encore un jeu d'aventure/arcade faisant appel à vos réflexes et à votre sens de la réflexion. Un peu dans la tête, beaucoup dans le joystick. Pour tous CPC.

Storm — *Mastertronic* — Et un petit « Budget software », un... Pas cher mon logiciel à 29,90 F (prix conseillé). Vous devrez une fois de plus accomplir des prouesses pour libérer votre bien-aimée prisonnière. Arcade pour tous CPC.

LE CLUB DES "MEILLEURS"

Nous avons reçu cet été une lettre trop "rigolote" pour ne pas vous la faire partager. Jugez-en plutôt, nous vous la livrons dans son intégralité :
"Tan-Rouge, le 19-8-86. A Amstrad Magazine (qui j'avoue est extra) : Je vous écris pour vous faire savoir que j'ai réussi à réaliser un score de 3 792 780 points, niveau 180 (SO) (sans tricher !) au jeu YIE AR KUNG FU avec un nombre de vies indénombrables. Et ça m'a pris pas mal de temps pour perdre ! Je m'appelle Law-Yat Frédéric, j'ai 14 ans. Ile de la Réunion. Océan Indien. PS : je suis fier de moi ! Sans être modeste !"
Cette petite lettre nous persuade d'entamer dans ce numéro 15 une nouvelle rubrique, à laquelle nous pensions déjà depuis longtemps, mais que nous n'avions pas lancée jusqu'à présent, faute d'éléments suffisants. Voilà : cela va s'appeler le "Club des Meilleurs" et cela va regrouper, devinez un peu..., tous les meilleurs scores établis sur tous les jeux existants ! Ce sera peut-être une toute petite rubrique, mais cela deviendra peut-être aussi — et nous l'espérons — une page qui vous sera entièrement réservée, où nous pourrons tous "baver" d'admiration devant vos performances éblouissantes avec Sorcery +, par exemple. Alors, dès à présent, si vous avez réalisé un score dont vous êtes assez content, envoyez-le nous et si jamais vous avez pu prendre en photo l'écran prouvant votre talent, croyez-nous il sera mis en valeur ! Nous publierons tous les résultats, les noms etc. Et probablement, d'ici à quelques numéros d'Amstrad Magazine, nous serons en mesure de récompenser les "Meilleurs" ! A très bientôt.
PS : Nous sommes très fiers d'être lus dans l'Océan Indien !!!



Xarq — *Activision* — Vous devrez pénétrer dans le système de défense d'une forteresse pour détruire le générateur central d'énergie. Vous ne disposez que d'un vaisseau équipé de laser et missiles guidés pour affronter mille dangers. Pleutres s'abstenir...

Tele Tutor Clavier — *Totale Formation* — Cet utilitaire pour PCW est une formation dactylo au clavier du PCW. Bien placer vos doigts et savoir taper à la machine (avec tous ses petits doigts) rentabilise encore plus le temps gagné par l'utilisation d'un traitement de texte.

Orthogus — *C.F.I.* — Ce didacticiel est présenté comme un véritable logiciel d'Enseignement Assisté par Ordinateur. Au travers d'une aventure à suspens, il fera apprendre aux plus petits les règles élémentaires de l'orthographe et la grammaire.

Knight Tyme — *Mastertronic (MAD)* — Troisième volet de la série « Magic Knight », Knight Tyme reprend la philosophie de Spellbound (fenêtres mobiles). Cette fois notre héros s'est trouvé catapulté dans le temps. De la série MAD (env. 50 F), ce logiciel paraît très intéressant.

The Image System — *CRL* — Utilitaire graphique, Image System vous permettra de créer de superbes images réincorporables dans vos programmes. Permet de compacter les images créées et possède de nombreuses fonctions puissantes. Livré avec un épais manuel d'utilisation (en anglais) pour tous les CPC.

Lord of the Ring — *Melbourne* — Après The Hobbit, voici Lord of the Rings qui fait son apparition sur micro. Tolkien est une fois de plus à l'honneur. Aventure/texte exclusivement, pour PCW 8256 et 8512.

Stainless Steel — *Mikro-Gen* — De la race des « Super Héros », Stainless Steel vous emmènera combattre les forces du mal pour sauver le monde. Très visuel le scénario vous entraînera dans quatre parties où vous pourrez faire vos preuves. Bientôt en test...

Bactron — *Loriciels* — Bactron est présenté comme le « premier logiciel antibiotique ». Vous pourrez traquer de la bactérie, exterminer du virus... A vérifier dans nos prochains numéros si Bactron est bien la drogue qu'attendait votre Amstrad...

Le Temple de Quauhtli — *Loriciels* — Ce logiciel au titre difficilement prononçable vous entraînera dans une aventure passionnante à travers la jungle amazonienne jusqu'au temple de Quauhtli... Direction Manaus, nous attendons des nouvelles de notre envoyé spécial (dis maman, c'est loin Manaus ?)

HIT-PARADE

En Grande-Bretagne "AMSTRAD ACTION"

1 — **Get Dexter (Crafton & Xunk)** *(PSS/Ere)*
2 — **Spindizzy** *(Electric dream)*
3 — **Elite** *(Firebird)*
4 — **Batman** *(Ocean)*
5 — **Bombjack** *(Elite)*
6 — **Covenant** *(PSS)*
7 — **Tau Ceti** *(CRL)*
8 — **Sorcery Plus** *(Virgin)*
9 — **Commando** *(Elite)*
10 — **Highway Encounter** *(Vortex)*
11 — **Rambo** *(Ocean)*
12 — **Green Beret** *(Imagine)*
13 — **Who dares win II** *(Alligata)*
14 — **Fairlight** *(The Edge)*
15 — **Marsport** *(Gargoyle)*
16 — **Starion** *(Melbourne)*
17 — **3D Grand prix** *(Amsoft)*
18 — **Spellbound** *(Mastertronic)*
19 — **Sweevo's world** *(Gargoyle)*
20 — **Yie Ar Kung Fu** *(Imagine)*

Les lecteurs d'Amstrad Magazine

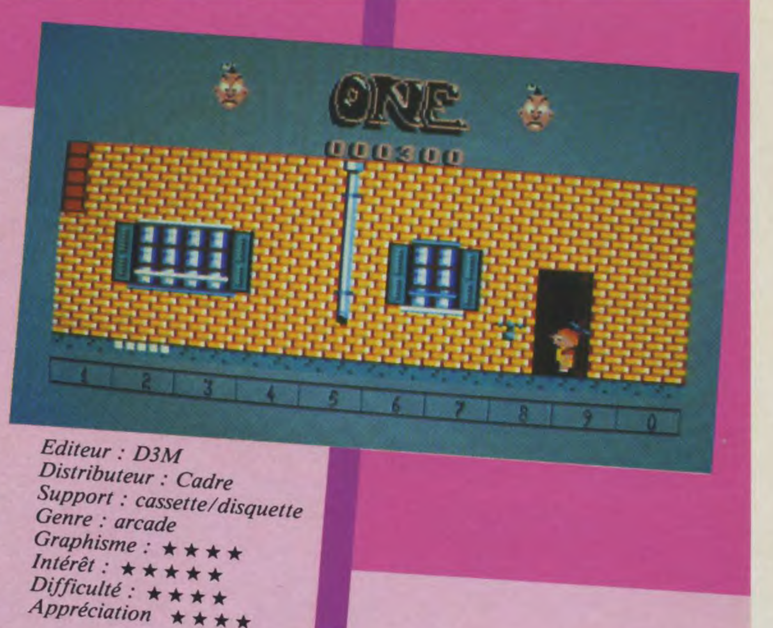
1 — **Cauldron II** *(Palace)*
2 — **Sram** *(Ere)*
3 — **Ghosts'n'goblins** *(Elite)*
4 — **Knight Games** *(English Software)*
5 — **Batman** *(Ocean)*
6 — **Winter games** *(Epyx)*
7 — **Green Beret** *(Imagine)*
8 — **Room Ten** *(CRL)*
9 — **Bombjack** *(Elite)*
10 — **Sai combat** *(Ere/Gasoline Soft.)*
11 — **Zombi** *(Ubi soft)*
12 — **L'Héritage** *(Infogrames)*
13 — **Kung Fu master** *(US Gold)*
14 — **Attentat** *(Rainbow)*
15 — **Gold Hits** *(US Gold)*
16 — **Knight Lore** *(Ultimate)*
17 — **Billy Banlieue** *(Loriciels)*
18 — **Spindizzy** *(Electric Dream)*
19 — **MLM 3D** *(Chip)*
20 — **Mission Elevator** *(Rushwere)*

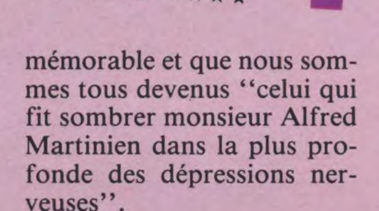
Vous aussi participez au Hit Parade Amstrad Magazine. Envoyez vos classements à notre rédaction en précisant bien sur l'enveloppe "Hit-Parade A.M.". Cette rubrique est aussi la vôtre !



ONE

"Alors One, c'est pas compliqué, c'est un soir ousque mon Papa et ma Maman y z'étaient partis au cinoche. Comme d'habitude, y z'ont pas voulu me laisser tout seul ! Mais le problème c'est que ma copine Natacha (ma bibicitère, comme elle dit Maman) elle pouvait pas non plus venir ! Papa a téléphoné au travail des babicitères et y a un espèce de gros mec qu'est venu à la place de Natacha. Tout de suite j'ai pas pu l'encaisser et comme y voulait me cogner, ben normal, j'm'ai défendu ! C'est tout et je comprends pas pourquoi tout le monde en a fait un plat".





Editeur : D3M
Distributeur : Cadre
Support : cassette/disquette
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation ★★★★

C'est ainsi que Valentin nous a expliqué la soirée infernale qu'il a passé avec monsieur Alfred Martinien, babysitter hors pair (dans d'autres familles, du moins !). Et lorsque je dis "soirée infernale" je pèse mes mots : sachez que la notice de "One" titre en gros à la Une : "Un babysitter interné pour cause de dépression nerveuse". Visiblement, nous ne saurons jamais ce qui a été à l'origine de la "mésentente" (doux euphémisme !) entre Valentin et monsieur Martinien, ce dernier étant toujours en cure de sommeil à X les Bains, sauvagement tenu à l'écart des importuns — et donc des journalistes ! — par sa cousine Germaine.

En tous les cas, lorsque l'on charge "One", pour essayer de suivre le fil de cette soirée, et donc comprendre les origines du drame, on n'a que très peu le temps de saisir la situation... déjà apparaît Valentin, charmant bambin aux cheveux blonds, poursuivi très vite par monsieur Martinien. Tout de suite la guerre qui se déroule dans cette maison bourgeoise (à la trentaine de pièces) éclate dans toute son horreur, là juste sous vos yeux. "monsieur Alfred " se penche vers Valentin, le rattrappe et lui flanque une fessée a-bo-mi-na-ble.

Et vous, vous êtes là à ne rien faire ! Ça n'est pas possible de continuer ainsi, n'est-ce pas ? Alors évidemment, très vite tout le monde a le même réflexe : on attrappe son joystick ou bien son clavier à deux mains, on s'aperçoit qu'il dirige Valentin, un coup à gauche, un coup à droite et hop ! on fait s'enfuir Valentin à toutes jambes. (Vous serez agréablement surpris, la vitesse de déplacement des deux ennemis est réellement impressionnante). On commence simplement par traverser des chambres, un ou deux salons, la cuisine etc. et soudain : "Tout d'un coup j'ai entendu un bruit d'enfer et alors y a le gros qui m'a retombé dessus et même qu'y était tout rouge et j'te dis pas c'qu'y m'a mis ce s... Pis d'abord, j'avais même pas fait exprès de jeter ma vieille peau de banane par-terre : y l'avait qu'à faire attention où y met ses pieds, çui-là". Et voilà, volontairement ou non, Valentin a laissé derrière lui de quoi rendre monsieur Alfred encore et toujours plus furieux. Vous vous rendrez vite compte qu'il ne suffit plus de fuir, mais qu'il faut passer à l'attaque pure et simple. Sinon, monsieur le babysitter pourrait bien "amocher" un peu trop le "fragile" petit Valentin.

Et c'est ainsi que vous, nous tous, avons été pris dans l'engrenage de cette soirée mémorable et que nous sommes tous devenus "celui qui fit sombrer monsieur Alfred Martinien dans la plus profonde des dépressions nerveuses".

Un bol d'air sympathique

La première raison qui fait apprécier "One", c'est son originalité. Pourquoi vous cacher qu'en cette période de salons et de rentrée, nous sommes (ici à la rédaction) un peu tous saturés par les jeux d'arcade qui pullulent ? Aussi, lorsque nous avons vu Valentin se faire "courser" par son horrible babysitter, nous avons forcément eu un préjugé favorable : un grand bol d'air parmi les extra-terrestres et autres guerriers quotidiens. Un vrai plaisir de découvrir qu'on peut prendre un tabouret, monter dessus avec un seau rempli d'eau et le lancer vers l'homme à abattre ! Un bon petit moment de rigolade lorsque l'on voit pour la première fois monsieur Alfred se "casser la figure" sur une peau de banane !

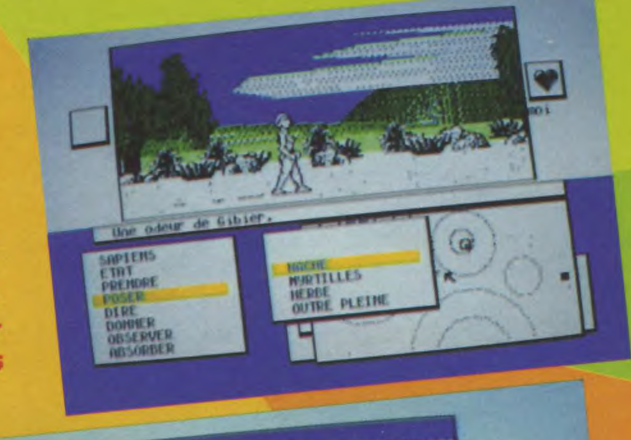
Ensuite le graphisme est très sympathique, il y a tout dans cette maison, depuis la télé, jusqu'à la cuisinière en passant par le canapé du salon... Valentin et monsieur Martinien se poursuivent dans un décor tout-à-fait réaliste, où traîne juste ce qu'il faut ! A savoir : des seaux à remplir d'eau et à placer judicieusement en haut des portes entr'ouvertes, des peaux de banane, des pierres à lancer vers qui-vous-savez, des rateaux à laisser par-terre avec négligence etc. Toutes sortes de "joyeusetés" qui vous rempliront de bonheur lorsque vous aurez terrassé "l'Alfred".

Autre attrait : la notice. Je vous l'ai déjà mentionnée, mais vous laisse le plaisir de la découvrir en entier. Elle est du genre de "celles que l'on n'oublie pas".

Somme toute, si vous ne souhaitez acheter qu'un jeu d'arcade d'ici à Noël, "One" pourrait tout-à-fait être celui-là ; du moins je vous le recommande chaudement. Et pour être très honnête, voici le gros défaut du jeu : il n'y a presque pas d'animation sonore et c'est dommage. Néanmoins lorsque vous aurez maîtrisé les différentes phases de l'attaque (se baisser pour prendre une "arme", l'attrapper, lever les bras et la lancer), vous passerez certainement de très bons "quarts d'heure".

Mireille Massonnet

Loriciels crée, avec ce jeu quelque peu déroutant au début, l'événement logiciel de cette rentrée. De mémoire d'ordinateur d'Amstrad, on n'avait jamais vu cela... Sapiens est, en effet, donné comme ayant plus de trois millions de lieux différents... Outre cette multiplicité de vues, la conception du jeu est exceptionnelle, même si les graphismes semblent parfois, au départ, assez moyens pour ce type de jeu et si l'intérêt n'apparaît pas forcément tout de suite à l'utilisateur. On se plaint souvent de jeux pas très originaux, d'aventures trop simples à mener à bien : avec Sapiens, de Loriciels, vous n'êtes pas prêts d'en voir la fin...



Éditeur : Loriciels
Distributeur : Loriciels
Genre : aventure/arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Situation

L'action de cette nouvelle aventure vous ramènera à l'ère préhistorique où l'Homo Sapiens Neandertalensis — plus communément appelé Néandertalien — devait lutter pour sa survie. Avec Sapiens, vous pourrez vous replonger dans l'atmosphère des livres de Rosny Ainé, des luttes tribales pour la vie, la nourriture et la conservation du feu. La Guerre du Feu, version Amstrad, telle est l'ambition de ce logiciel.

Dans ce récit/aventure que, tel un "voyageur du Temps", vous pouvez observer et vivre, votre tribu — les Pieds Agiles — vient de subir de très lourdes pertes suite à l'affrontement sanglant qui l'a opposée à celle des Hyènes Folles, fanatiques avides de sang... Forcé de trouver de nouveaux territoires de chasse, vous vous munissez de vos armes et partez à la recherche de cieux plus cléments où vous pouvez espérer transplanter votre tribu, amenuisée par la disette et les guerres. Nanti de vos seules armes, sagaies et haches de pierre, et de moyens de subsistance : une outre et quelques vivres, vous partez à la conquête des quelques trois millions d'horizons plus ou moins inhospitaliers qui vous attendent.

La notice dit : "les épreuves que vous aurez à surmonter feront de vous un guerrier, un chasseur,... ou un homme mort !".

Le jeu

De conception "révolutionnaire" pour ce qui est des jeux d'aventure sur Amstrad, vous aurez à vous repérer par rapport au soleil, à vous orienter par rapport à une carte, à réagir en fonction de la tournure du jeu. Des millions de lieux à explorer, mais également une infinité d'aventures possibles. Reconnaître les régions hospitalières où abonde un gibier suffisant pour être partagé avec d'autres tribus aux intentions amicales et pacifiques, éviter celles envahies par les loups et les adversaires potentiels, agir en fonction de votre état et du lieu où vous vous trouvez sera votre difficile tâche, dans votre perpétuelle quête.

Nous avons dit dans l'introduction de ce test que Sapiens était un jeu, au début, déroutant. En effet, après avoir chargé le programme, rien ne se passe. L'ordinateur annonce : "Il y a cent mille ans, le jour se lève..."; Et effectivement, vous pouvez VOIR se lever le jour : la brume se dissipe, le soleil monte et les couleurs se modifient. La grande différence de ce jeu avec des aventures "traditionnelles" est que vous êtes réellement dans le paysage et l'action. Il faut ici différencier trois millions de lieux et trois millions d'écrans. Lorsque vous vous trouvez dans un lieu, et que vous vous déplacez, chaque déplacement modifie sous vos yeux la structure du paysage. Le jeu ne comporte donc pas trois millions de salles différentes qui apparaissent indépendamment les unes des autres (passage d'un écran à un autre totalement différent) mais une modification constante d'un paysage de départ en fonction de vos déplacements. Ceci a pu être réalisé grâce à la mise au point d'algorithmes de visions fractales en perspective. Et ce procédé de mise en image peut initialement dérouter l'amateur de jeux d'aventure dans lesquels chaque déplacement introduit une nouvelle image, un nouveau lieu. Là, le paysage se déroule sous vos yeux. En fait, l'ensemble des trois millions de lieux est constamment présent en mémoire, l'ensemble des lieux affichés étant la déclinaison fractale d'une image initiale. Au départ donc, même si l'on s'accorde à reconnaître que les graphismes sont superbes et précis, leur mise en œuvre surprend. Sapiens introduit vraiment une nouvelle dimension dans le jeu d'aventure...

On s'habitue très vite à la structure "tramée" des images pour rapidement s'identifier au personnage. Vous n'êtes plus un observateur passif des lieux et détails que daigne vous montrer l'ordinateur : vous êtes DANS le



SAPIENS

paysage qui devient réel... Sapiens est donc un jeu qui devient passionnant après quelques minutes d'utilisation, lorsque vous vous dégagez de la structure habituelle de ce type de jeu.

Organisation

Les aspects de Sapiens sont eux aussi multiples. Au départ, vous voyez un paysage. Après avoir erré quelque temps, il y a de fortes chances pour que cet écran change et vous présente une vue latérale du paysage. Tout au long du jeu, vos yeux sont les yeux du héros. Lorsque celui-ci rencontre un autre personnage, vous voyez alors la scène en observateur. Toutes les actions sont incluses dans les menus et fenêtres. La sélection de celles-ci se fait donc entièrement par le joystick, selon une méthode de menus comprenant des barres en vidéo inverse. Ce type d'aventure sans saisie clavier s'avère, une fois de plus, très agréable à utiliser. L'écran est organisé en deux parties principales : la moitié supérieure donne la vision (paysage en lointain ou vue latérale) et un icône d'état de votre condition physique. La partie inférieure est réservée au déroulement du jeu, fenêtres mobiles et superposables des différents menus et sous-menus.

Par exemple, si vous rencontrez un autre personnage, il vous pose une question. Pour lui répondre, il suffit de valider l'action "DIRE" et un sous-menu, sous forme d'une autre fenêtre, apparaît : dans celle-ci, vous pourrez alors choisir la réponse à formuler. Très vite également, vous vous habituerez à cette forme de communication avec le programme. N'hésitez pas à examiner chaque lieu : il suffit parfois de quelques pas pour trouver ce que vous cherchiez pour une action bien précise. Vous pourrez envisager toutes sortes d'actions allant de dormir à vous tailler un silex. Là encore c'est vous qui êtes responsable de l'action : vous taillerez effectivement le silex à l'écran...

Surveillez également votre état, car ce jeu se déroule comme dans la réalité : les nuits tombent, la fatigue se fait sentir au fur et à mesure que le temps s'écoule, la faim et la soif font leur apparition tandis que la chaleur du jour est néfaste à la conservation des aliments que vous emportez avec vous. A chaque instant du jeu, donc, est remis en question l'état précédent...

L'écran passe automatiquement en vue latérale lorsque vous faites une rencontre : ami ou ennemi ? Votre comportement va sûrement déterminer la suite de votre destin. Les animations des personnages sont de très bonne qualité, même si elles rappellent parfois des écrans de jeux comme "Way of the tiger". Le graphisme des vues latérales manque peut-être d'un peu de couleurs mais les détails sont très soignés. Par exemple, si vous faites faire les cent pas à votre personnage, vous pourrez voir s'affirmer au sol la trace de ses pas...

Silex, jugeotte et réalisme

Il est en fait impossible de parler correctement de Sapiens sans oublier des détails qui lui donnent pourtant toute sa grandeur et son réalisme. Il faut avouer que Didier et Olivier Guillon, les auteurs de cet immense (par sa qualité) programme, ont fait un travail remarquable d'originalité et de soin dans la réalisation. Citons également Gilles Soulet qui a composé la musique géniale de cette aventure non moins géniale. Sapiens est avant tout une histoire de passion, d'atmosphère, qui arrive à vous faire oublier que vous n'êtes que l'opérateur informatique d'un programme bien construit et digne de votre intérêt.

Sapiens, de Loriciels, a été annoncé comme un logiciel de toute nouvelle génération ; il est vrai qu'il apporte réellement un plus à l'aventure assistée par ordinateur. Sapiens est actuellement LE jeu à se procurer de toute urgence !

Frédéric Nardeau

GRAND PRIX 500 : HISTOIRE DE SE FRISER LES MOUSTACHES !

Éditeur : Microïds
Genre : sport/simulateur
Support : disquette
*Graphisme : ****
*Intérêt : ****
*Difficulté : ***
*Appréciation : ****

Nous sommes six sur la ligne de départ. L'aiguille du compte-tours est dans le rouge. J'attends nerveusement que le starter baisse son drapeau. Première, seconde, troisième et quatrième passées « à la volée ». Je passe ou je ne passe pas « zate ise ze question » ? je ne passe pas, je viens de percuter la moto jaune. Il faut tout recommencer. Première, seconde...
J'arrive dans les roues de la moto qui me précède. Je vais lui faire un bel « intérieur ». Je suis en cinquième. Je double encore, mais cette fois-ci en extérieur. Quatrième. Virage à gauche, poignée à fond de course. Mauvais calcul, car j'ai droit au décor. On me redouble, je suis à nouveau sixième. vous ne perdez rien pour attendre, serrez bien le bas côté ! Encore un virage et je finis ce premier tour de grand prix en troisième position. Si je tiens ce rythme, je serai premier dans peu de temps et je gagnerai peut-être la course ? Mais il reste encore huit tours à couvrir, il peut s'en passer des choses pendant ce temps. Sans oublier les « gamelles » qui m'attendent à chaque virage.

Des réactions parfois imprévisibles

Grand prix 500 c'est ça ! On y croit. Le programme est bon, même s'il réagit parfois « bizarroïdement ». Tiens par exemple, tu prends un virage à fond, bordure mordue, à un cheveu du rail de sécurité, il ne dit rien. Tu ne te plantes pas. Par contre, père tranquille, tu assures en quatrième bien loin de la zone rouge, à friser quand même le rail et là sans rien dire tu te « ramasses une gamelle du diable ». C'est peut-être à cause de ces défauts qu'on l'aime bien Grand prix 500. Parce qu'il réagit comme ça lui plaît. En fait, il faudrait peut-être revoir un peu les tests de collisions. A mon avis, z'ont oublié quelque chose.

Y'a pas d'huile !

Encore un oubli de la part des programmeurs de GP 500, on ne rencontre aucun obstacle sur la piste : pas de rentrée imposée aux stands pour réparer après un « carton » ou simplement faire le plein d'essence. On ne rencontre pas non plus d'obstacle sur la piste comme les gravillons, l'huile, la pluie, les nids de poules. Tout est "clean", c'est simplement scandaleux ! C'est pour rire, je suis « maso » mais pas au point de prendre un « pied d'enfer » avec un jeu inutilisable. Mais enfin, ils auraient pu en mettre un peu les programmeurs. Trop sympas les p'tits !

Le jeu en détail

L'écran est séparé en deux parties : moto bleue (gauche) et moto rouge (droite). Sur chaque partie de l'écran le pilote voit sa moto et celle des autres concurrents (six au total). S'il joue seul, il choisira la couleur de sa moto, donc la partie d'écran. En haut on a le plan du circuit, le temps au tour et le nombre de tours effectués. Au centre, l'indicateur de position de chaque moto dans la course. En bas, chaque pilote peut voir quelle vitesse est enclanchée, son régime moteur (compte-tours à gauche) et sa vitesse (compteur à droite).

Après le lancement de la disquette, un menu vous offre trois choix : démonstration, un joueur, deux joueurs. J'espère que vous avez compris à quoi il sert. Ensuite, on vous demande de valider l'une des options suivantes : débutant, pilote confirmé, professionnel. Les changements de catégories ne sont pas vraiment évidents, si ce n'est une tendance à se « planter » plus facilement. L'astuce doit être là. Ensuite, inquisiteur, le programme vous demande de rentrer votre nom. Moi je refuse catégoriquement et cela marche très bien (il veut mon âge aussi ?). Après, il faut choisir sa moto (bleue ou rouge). Si vous jouez seul, je vous conseille la bleue. En réalité c'est une affaire de goût. Je trouve que la bleue fatigue moins les yeux du « pilote ». Puis c'est le choix du clavier ou du joystick. Dans le cas ou vous jouez à deux, l'un devra piloter avec le clavier et l'autre (plus avantagé à mon avis) avec le joystick. Enfin vous aurez le choix entre douze grands prix, faire deux tours d'essais ou débuter la course (neuf tours). Il est possible de passer les quatre vitesses, de rétrograder, d'accélérer et de ralentir. Sur GP 500, on ignore le frein tout ce fait au compte-tours. Plus facile sur l'écran que sur un circuit ou dans la rue. Essayez !

Un bon jeu

Pas vraiment génial, mais avec tout ce qu'il faut pour plaire, GP 500 est un jeu à conseiller vivement aux amateurs de cadres « Martin », de fourches « compète », de « bracelets », de carénages. Si vous aimez sortir le genoux comme « Freddy », « faire frotter poignée dans le coin », un bon conseil achetez GP 500, vous ne serez pas déçu.

Quart Detour

Sensationnel !!

le livre de l'Amstrad PC



– Est-il vraiment compatible ?
– Qu'est-ce que : DOS PLUS, GEM, MS/DOS ?
– Les programmes utilisables sur l'AMSTRAD PC.
– Quelles sont les caractéristiques de l'AMSTRAD PC ?
– Que vaut le Basic 2 ?
– Quelles sont les extensions possibles de l'AMSTRAD PC ?

Voici quelques-unes des questions auxquelles répond ce livre qui est en soi un événement.

En effet, MICRO APPLICATION a tenu à s'associer au lancement de l'AMSTRAD PC et vous présente un ouvrage qui fait la synthèse des "plus" de cet outil exceptionnel !

Vous y trouverez des réponses d'ordre général et d'ordre pratique pour faire un tour d'horizon complet de la machine.

MICRO APPLICATION a toujours collé à l'événement et a tenu encore une fois à ne pas vous décevoir. Son travail est entre vos mains, bonne lecture !

Prix : 99 Frs.

M.A : l'esprit "plus" sur Amstrad PC

COUREZ VITE CHEZ VOTRE REVENDEUR, LE 1er OCTOBRE

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

Si vous voulez connaître votre revendeur le plus proche, contactez-nous au :
47.70.32.44



ELECTRIC WONDERLAND

Après avoir ouvert la boîte et sorti la cassette, je me suis mis en quête de lecture, mais en vain. Rien à l'intérieur et quelques pattes de mouches à l'extérieur. Elles me « racontent » le but du jeu : libérer les sources des puits à l'aide du champignon adéquat. Voilà.
Prenez le jeu « Sorcery », remplacer le sorcier par un type sur une planche à roulette, enlaidissez un peu les dessins, enlevez à votre personnage la possibilité de se déplacer latéralement et vous aurez à peu de choses prés un « Electric Wonderland ». Si vous avez apprécié le principe de Sorcery et que vous êtes en manque de jeux du même genre, Electric Wonderland vous calmera un peu en attendant mieux. Il est toujours dommage de voir un vrai jeu 100 % graphique, qui a certainement demandé beaucoup de travail, faire référence à un autre dans le principe sans en atteindre les qualités graphiques et autres. S'inspirer d'un bon jeu est certainement une bonne chose, à condition d'aller plus loin dans la qualité.

Editeur : Gasoline Software
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★



SAI COMBAT

Le saï est un très ancien art martial où l'on emploie à la fois les coups classiques du karaté et l'arme saï qui sert à donner et à bloquer les coups. Voilà ce que l'on peut apprendre pour notre culture générale, grâce à la notice (au demeurant, très bien faite). Le jeu consiste donc à monter les huit niveaux, de la ceinture blanche à la ceinture noire, et ensuite les huit Dan, pour devenir Grand Maître.
La difficulté, dans ce genre de jeu, réside dans le nombre de mouvements possibles, seize au total, qu'il faut pouvoir commander sans se tordre les mains dans tous les sens. Le programmeur y est parvenu en doublant les huit directions de la manette avec le bouton de tir. Après une demi-heure d'entraînement, on peut assez facilement faire sauter notre petit maître Saï, lui faire faire des bottes à la tête, des coups de pieds aux jambes, des sauts périlleux, des bottes au cou. Quand on voit que l'on peut jouer contre l'ordinateur, à deux joueurs ou simplement s'installer dans un fauteuil et admirer la démonstration, on sait déjà que l'on a, dans la mémoire de notre Amstrad, un bon jeu de qualité. Le graphisme ne brille pas par sa finesse, mais ceci n'a aucune importance, quand on regarde les mouvements souples, précis et rapides des personnages. De plus les logiciels de Gasoline Software étant d'un prix plus que raisonnable, je ne puis que vous conseiller fortement de courir où vous savez, pour ce que vous devinez !

Editeur : Gasoline Software
Auteur : D. Clark
Genre : action
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★



MOLECULE MAN

Knight Lore est un bon jeu, Alien 8 aussi, d'accord. Mais est-ce une raison pour nous resservir la même présentation, le même genre de dessin (en moins bien) et les mêmes couleurs (sans nuances) ?
Si le personnage de Knight Lore est intéressant, ici il s'agit d'une sorte de pac-man, sans relief, qui se déplace dans un labyrinthe en 3D (comme les jeux d'Ultimate auxquels « Molécule Man » fait sans cesse penser). Ici le labyrinthe est redéfinissable : un plus. Pour ceux qui connaissent l'anglais, il sera relativement facile de créer un nouveau labyrinthe et de le sauvegarder sur cassette. Pour les autres, ils se débrouilleront avec leurs dictionnaires, leur prof d'anglais ou une bonne dose de patience. Pour comprendre le jeu et savoir comment ramasser les objets, il en sera de même. En ce qui concerne la qualité des déplacements et de la programmation en général, je ne pourrai que me répéter en disant : « Molécule Man » est un mauvais Knight Lore et un autre Alien 8.



Editeur : Mastertronic
Auteur : Robin Thompson
Genre : aventure graphique
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★

MARACAÏBO

Editeur : Loriciels
Distributeur : Loriciels
Genre : aventure/arcade
Support : cassette/disquette
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

Après une superbe musique et des écrans de présentations (démo), vous vous retrouverez dans la combinaison d'un plongeur de grands fonds. Maracaïbo se présente comme une chasse sous-marine dans laquelle vous devrez survivre.
Némo 1986, il ne s'agit pas pour vous de couler le Rinbo Variore, bien que de toute évidence l'on soit en présence de plusieurs équipes de plongeurs...) mais de délivrer un de vos camarades qui s'est laissé abuser par le mirage des richesses enfouies 20.000 lieues sous les mers et surtout par un piège tenace.
Le seul moyen de le sauver est de retrouver la clé qui vous permettra l'ouverture du piège. Vous devrez donc explorer les fonds sous-marins, collectant des objets divers qui vous aideront dans votre quête et en évitant tous les dangers (plongeurs ennemis, requins, pierres...), sans parler de l'asphyxie par manque d'oxygène.
La réalisation est superbe, l'animation des personnages très réaliste. Vous entendrez même la respiration des plongeurs ! Pourtant, malgré toutes ces qualités, l'ensemble reste dans une bonne moyenne : les décors sont assez pauvres et le jeu un peu lent. Que voulez-vous, on devient très difficile !

L'Autoformation à l'assembleur vue par MA



LE LANGAGE MACHINE A LA PORTÉE DE TOUS.

LE PASSAGE ASSURÉ AU LANGAGE MACHINE

Contient un livre et un logiciel.

Le livre :
Cet ouvrage introduit le débutant à la programmation du Z80 grâce à la méthode du Dr WATSON qui selon les critiques vaut son pesant d'or! Aucune connaissance préalable n'est requise et le but du livre est d'assurer au novice un succès total. A la fin du livre les instructions du Z80 sont expliquées en détail. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes du cours alors que des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension. D'autres chapitres montrent comment de nouvelles commandes peuvent être ajoutées au BASIC, notamment une routine de traçage de CERCLE.

Le logiciel :
Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend :

- Etiquettes Symboliques
- Directives d'Assemblage
- Chargement/Sauvegarde
- Copie Ecran
- INSERT/DELET.

L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage puis les transforme en code machine (langage machine).

Pour vous aider à comprendre les notations mathématiques utilisées, une démonstration de l'utilisation des nombres binaires et hexadécimaux est fournie. Un programme utilisant les commandes graphiques additionnelles décrites dans le livre est également fourni.



Pour CPC :
version Disk : **295 F**
version Cassette : **195 F**

Pour PCW :
version Disk : **295 F**

M.A. L'esprit «Plus» sur Amstrad

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

☐ **Pour CPC :**
☐ version Disk : **295 F**
☐ version Cassette : **195 F**

☐ **Pour PCW :**
version Disk : **295 F**

CB date d'expiration: ______

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.

Nom, Prénom ______
Adresse ______
Ville ______ C.P. ______

Date et signature

+ 20 F de frais d'envoi
ou 40 F pour envoi recommandé.
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.

A-15

VAL DE MARNE COMPUTER

MICRO INFORMATIQUE

62 bis Av. Georges CLEMENCEAU
94 700 MAISONS-ALFORT
Tel. 43 78 00 72



4 Logiciels Gratuits !
Sold a million 1 ou 2 + une poignée de jeux pour tout achat d'un ordinateur AMSTRAD



LOGICIELS	Disk	K 7
Sold a million 1	118 F	78 F
Sold a million 2	180 F	120 F
Carte d'Europe	245 F	175 F
Big Ben	250 F	180 F
Fighter pilot	160 F	110 F
Equations	245 F	175 F
5ème Axe	200 F	175 F
Microgéo	195 F	149 F
Sorcery	185 F	95 F
Spindizzy	160 F	120 F
3 D Fight	200 F	160 F
Rally II	240 F	160 F
Eden blues	220 F	140 F
3 D Grand prix	150 F	110 F
Krafton & Xunk	220 F	140 F
Scrabble	290 F	240 F
Foot loriciel	200 F	160 F
Exploding fist	240 F	120 F
Tennis 3 D	180 F	160 F
Ping Pong	195 F	160 F
Who dares win	210 F	160 F
Spitfire 40	169 F	
Aigle d'or	200 F	160 F
3 D Chess	200 F	160 F
Salut l'artiste		98 F

464 Monochrome	2 690 F
464 Couleur	3 990 F
6128 Monochrome	3 990 F
6128 Couleur	5 290 F
DMP 2000	2 290 F
1er Lecteur DD1	1 990 F
2eme Lecteur FD1	1 590 F
Cable FD 1	125 F
Interface Péritel	450 F
Stylo optique	290 F
Synthé vocal	390 F
RS 232	590 F
Souris	690 F
Cable Imprimante	135 F
Cable rallonge 464	140 F
Cable rallonge 6128	180 F
Housses 464 6128	190 F
Bte range. 100 disk	250 F
Ext 64 K DKTRONICS	490 F
Disquettes 3" les 10	350 F

PCW 8256	5 990 F
PCW 8512	7 690 F
FD 2(2ème lecteur)	1 990 F
Interface RS 232	690 F
Ext 256 K	450 F
Stylo optique	880 F
Rallonge Imprimante	280 F
Housse complète	390 F
D BASE II	790 F
WORDSTAR	890 F
Multiplan	590 F
Compta Aliénor	1 050 F
DR DRAW	630 F
DR GRAPH	630 F
Gestion personnelle	230 F
Bridge	210 F
Fact Stock Logicys	1 690 F
DevisFact Microtext	1 050 F
Fich et calc	950 F
Turbo Pascal	740 F
Disk 3" DF les 10	750 F

Règlement Carte Bleue
N° _______________
Date validité : __/__/__
Signature obligatoire :

CHAINE HIFI AMSTRAD 4 490 Francs
Ampli/Equaliseur,Platine 33/45
Compact disc LASER,Tuner PO GO FM
Double platine K7,2 Enceintes
Avec Rack + enceintes
grand modèle 4 990 F

COMMANDE V.D.M.C. 62 Bis Av. Georges CLEMENCEAU 94 700 MAISONS-ALFORT Tel : 43 78 00 72 A 15

Qté	Désignation	Prix
	TOTAL	

NOM : ______________ **Tel.** ______
PRENOM : ______________
N° ____ **RUE** ______________
VILLE : ______________
Règlement Chèque ou Carte Bleue
EN DESSOUS DE 5 Kg AJOUTER **30 F** DE FRAIS DE PORT.
POUR UN POIDS SUPERIEUR NOUS CONSULTER.

AMSTRAD PROFESSIONALS FROM DIGITAL RESEARCH

NOUVEAU DOCUMENTATION EN FRANÇAIS

Votre Amstrad peut faire du beau graphisme. Alors voilà !

Les Amstrad CPC 6128 et PCW 8256-8512 n'ont pas simplement une mémoire vive importante, qui les situe juste entre les ordinateurs professionnels et familiaux !

Ils ont aussi le système d'extension graphique GSX. Cette extension les rend de potentiels producteurs d'un graphisme de haute qualité pour toutes applications de gestion, technique, à vocation éducative, ou tout simplement pour le plus grand plaisir de programmer.

Aujourd'hui, DIGITAL RESEARCH, concepteur du système d'exploitation CP/M et de son extension GSX, vous offre deux logiciels de graphisme professionnel DR GRAPH et DR DRAW.

Les données deviennent parlantes avec DR-Graph

DR-Graph vous permet d'entrer vos données manuellement, ou de les créer à partir de tableurs tels que MULTIPLAN. Il vous permettra ensuite d'en tirer une synthèse graphique, couleur, clairement compréhensible. Vous pourrez réaliser vos sorties sous forme de courbes, camembert, avec mise en œuvre des secteurs, ligne etc.

Choisissez simplement les options du menu d'une manière inter active et dès que votre choix est fait, le graph est prêt.

Une large gamme de polices de caractères vous est proposée, pour insérer du texte, mettre en forme vos titres et vos légendes. Vous pouvez ajouter des bordures colorées, et utiliser différents modes de représentation.

Tous vos graphiques peuvent être combinés différemment et quatre sorties sont possibles sur une seule page.

Les idées deviennent de l'art avec DR-Draw

DR-Draw vous permet de créer ! Véritable logiciel de dessin, il est spécialisé dans les tableaux, diagrammes, cartes ou tout simplement pour toute ligne ou forme que vous imaginez.

Chaque élément crée peut être mis en valeur par une variété de couleurs et de formes.

Constamment guidé par des menus dynamiques, sélectionnez vos figures, ou créez vos propres formes, simplement à l'aide de la souris ou du clavier. Vous pouvez également définir la taille de vos textes et les mesurer à un endroit quelconque grâce à un grand choix de polices de caractères.

De nombreuses modifications de mise en page vous sont offertes, vous pouvez changer de style, de fond, de taille, de couleur et cela juste avec quelques touches de fonctions.

Vous pouvez également effectuer un zoom sur un détail précis ou un panoramique et dérouler chaque section.

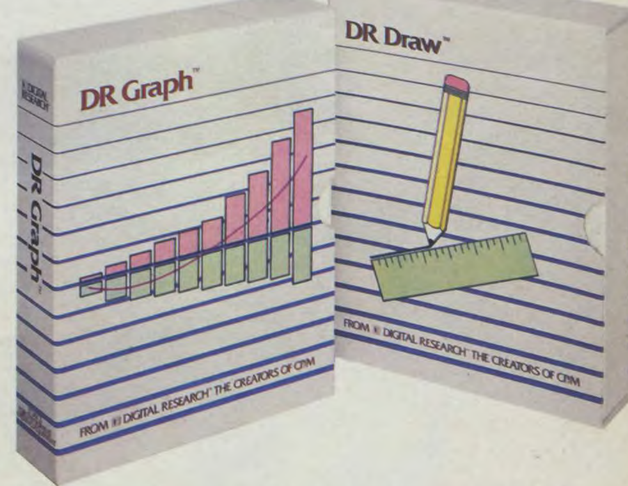
Regardez, sauvegardez, imprimez et présentez

DR Graph et DR Draw vous permettent de réaliser exactement le dessin que vous aurez imaginé. Dès-lors, sauvegardez-le, imprimez-le sur papier ou film et vous aurez acquis une présentation professionnelle.

Les deux logiciels tournent sur Amstrad CPC 6128 ou PCW 8256-8512 avec 1 ou 2 lecteurs de disquettes.

L'impression peut-être effectuée sur les imprimantes AMSTRAD, EPSON... ou toute imprimante supportant GSX.







En vente : FNAC, Majuscule, Plein Ciel, Carrefour, Euromarché, Rallye, Auchan, Conforama, Continent, Cora, Nasa (et revendeurs spécialisés Coconut, Duriez, Hyper CB, General Vidéo...).
Distributeurs et spécialistes : nous consulter.

Logiciels Digital Research pour Amstrad. Les pros commencent à la maison.

☐ DR Draw PU 649 F.
☐ DR Graph PU 649 F.

Nom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Ville : ____________________ Code postal : ____________________

Contre-remboursement (France uniquement) : + 50 F. Envoi hors métropole + 100 F par produit. FRANCO DE PORT FRANCE METROPOLITAINE

MICROPOOL France 110 bis, avenue du Général Leclerc - 93506 Pantin Cedex France - Tél. : (1) 48.91.65.76.



CAULDRON 2



Editeur : Palace Soft
Auteur : Richard Leinfellner
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★



Le poème

L'ancienne chaumière
De cette forêt
Cède sa place
A un palais

D'où la sorcière
En sa haute tour
Par la magie règne
Tout à l'entour

Elle a, cruelle,
Tout le pays
De spectres et monstres
Envahi

De ses ennemis
Détruits cette nuit
Pour la combattre
Un seul survit

Une citrouille,
Vaillant guerrier,
Seule résiste
Dans la forêt

Pressez-vous donc
Par l'escalier,
Une mèche de cheveux
De sorcière coupez

Le noir chaudron
Cherchez alors
Pour tout sauver
Jetez un sort

Qui vous donnera
Revanche entière
Par la défaite
De la sorcière

Vous êtes une citrouille, comme le dit si joliment le poème qui tient lieu de notice, ou, plutôt, de scénario. Après ces quelques informations versifiées, il vous faudra vous débrouiller seul.
Votre citrouille (ou vous-même, si vous vous identifiez au personnage) saute comme un ballon de football un peu dégonflé. Si vous appuyez sur le bouton « tir » elle sautera plus haut, si vous déplacez le manche à gauche, elle ira... à gauche, oui, mais attention aux rebonds ! Les déplacements de la citrouille font, en effet, penser à ceux d'une boule de flipper sur les bumpers, avec cette particularité que la citrouille, elle, ne s'arrête jamais. Si vous allez boire un café au milieu d'une partie, vous retrouverez, à votre retour, votre citrouille toujours en train de sauter, avec son éternel sourire béat.
Ces sauts et rebonds sont bien réalisés, mais difficiles à contrôler dans les premiers temps. Il faut savoir, par exemple, que vous ne pourrez déplacer votre citrouille sur la droite ou la gauche quand celle-ci se trouve en l'air ! Quand vous arriverez, à force d'entraînements acharnés, à faire ce que bon vous semble de votre cucurbitacée, vous pourrez tenter de suivre l'aventure que vous propose cette saleté de sorcière !

L'aventure

On nous parle de cheveux à couper, de chaudron à chercher et de sort à jeter. Bon, moi, je veux bien, mais je ne suis pas parvenu à couper de cheveux, ni à jeter de sort et, des chaudrons, je n'en ai pas plus rencontrés sur mon chemin que de sorcières ou de topinambours ! Qu'est-ce que cela signifie ? Tout simplement que le jeu est coriace et qu'il vous laissera face à votre écran avec votre manche préféré dans les mains durant plusieurs longues soirées d'hiver. Une petite indication supplémentaire nous est donnée à l'écran, en début de jeu : il faut réunir les objets magiques pour réussir, nous dit-on, et le poème de terminer par « Maniez-les bien, car désormais, je ne dis plus rien ! » Alors, si les auteurs ont décidé de ne pas en ajouter ce n'est pas moi qui vous dévoilerai les dessous de l'affaire ! Vivez donc l'aventure comme un véritable aventurier.

Des bons points

Cauldron 2 est un bon jeu, bien fini, bien réalisé et suffisamment difficile pour ne pas être mis au placard une heure après la première partie. Malgré un graphisme très moyen, il est à conseiller aussi pour son rapport qualité/prix. En effet, si j'en crois l'étiquette noire collée sur la boîte (29,90 F) on peut difficilement faire la fine gueule ! D'autre part, bien que fabriqué en Angleterre, il est entièrement francisé. Encore un point quand on connait les problèmes posés par les notices en anglais de bien d'autres logiciels !

Patrick Yoann



ROOM TEN

Editeur : C.R.L.
Auteur : Pete Cooke
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★★★

La chaleur accablante qui envahissait l'atmosphère depuis plusieurs semaines, s'estompait enfin pour faire place à une merveilleuse douceur. Nous étions en novembre et, à cette époque de l'année, sur l'astéroïde Zula, le moindre petit rafraîchissement de l'air nous emplissait tous de bien-être. Nous sentions comme un renouveau s'opérer en nous, un réveil à la vie.

C'était une fin d'après-midi tranquille. Je sortais de la cafétéria, respirant à pleins poumons l'air, pas vraiment frais, mais d'une température raisonnable et vivifiante. Je fis un petit saut sur place, et appréciai de me retrouver à deux mètres audessus du sol, dans cette pesanteur pratiquement nulle qui règne sur l'astéroïde Zula. Je retombai doucement sur mes pieds et fus pris d'une envie soudaine de jouer et de sauter. J'allai par bonds de cinq mètres de long à la salle 10, dans laquelle je n'avais pas mis les pieds depuis bien longtemps.

Je m'attendais un peu à trouver Junk dans cette grande "cellule" de 80 mètres sur 60 et 20 de hauteur. Il s'entraînait seul au "Glyding", le mur d'en face lui servant de partenaire.

— « Alors, me hurla-t-il dès que j'eus franchi la porte, toujours pas décidé à apprendre le 'Glyding' ?

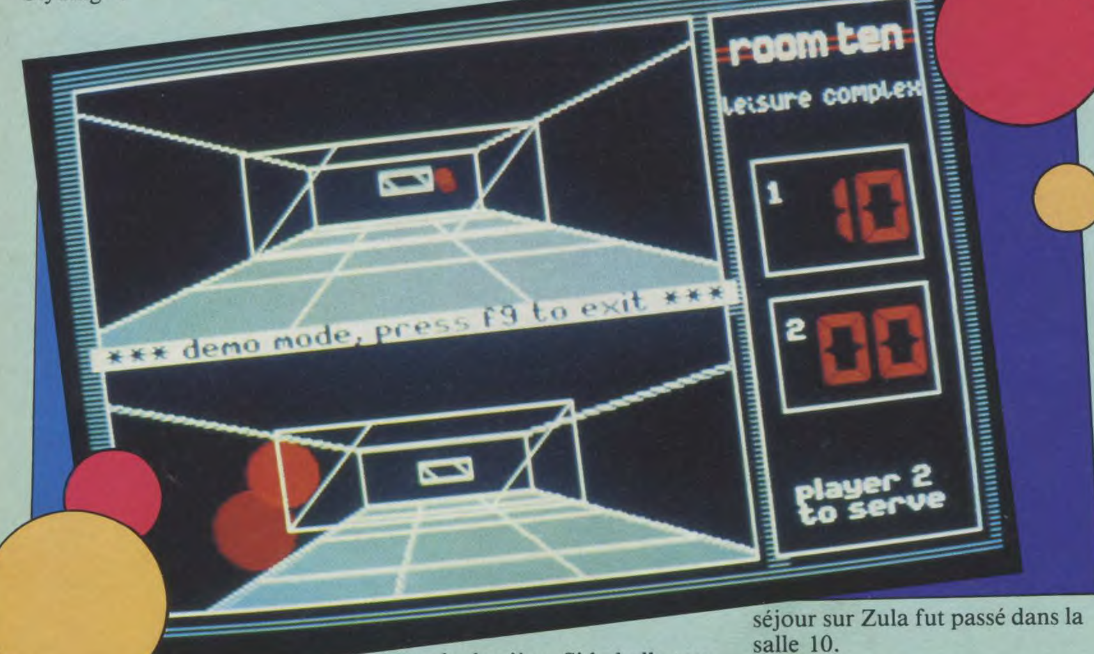
— Justement si ! Je voudrais que tu m'apprennes !

— Alors mets-toi là et prends cette batte ».

Il me donna une énorme planche qu'il serait impossible de manipuler aussi facilement sur Terre. La balle qu'il envoyait sur le mur était de grande taille également et le manque de pesanteur lui permettait de traverser la grande pièce sans tomber.

— « Avec ta batte, tu dois empêcher la balle de frapper le mur de derrière. Si la balle touche ton mur, je marque 5 points, et c'est toi qui sers. Si elle touche le mien, c'est toi qui marques les points et moi qui sers. Le gagnant sera le premier à avoir marqué 35 points. Facile, non ? ».

Après cinq parties, toutes remportées par Junk, j'étais déchaîné. La difficulté de se mouvoir dans si peu de pesanteur ajoutait encore au plaisir déjà important de taper dans une gigantesque balle qui se déplaçait comme une planète sauvage ! La majorité de mon séjour sur Zula fut passé dans la salle 10.



Le jeu

Voici enfin un jeu qui se détache des autres par son indéniable originalité. La présentation générale est bonne, un menu "langage" nous permet de choisir entre "l'english, le français, le deutch, l'hydran et le cetan". (Les deux derniers étant soit un gag, soit un bug !). Après avoir choisi l'un ou l'autre, j'ai, en effet, découvert les versions françaises et anglaises avec des caractères "brouillés" ! Le menu français (que j'ai bien évidemment choisi, trop content d'avoir des explications dans ma langue maternelle, ce qui est assez rare pour être signalé), nous propose les règles du jeu, les scores, le choix des touches, le type de jeu et le jeu lui-même, bien entendu. Nous pouvons d'autre part choisir de jouer contre l'ordinateur ou contre un deuxième joueur, changer les couleurs et déterminer la vitesse. Au moment de jouer, l'écran se divise en trois fenêtres : une verticale pour les scores, les deux autres représentant le point de vue réel de chaque joueur, en 3D (le tout toujours très bien présenté). Les déplacements sont doux, le grossissement de la balle venant du fond de la cellule est progressif et l'impression d'apesanteur est bien ressentie grâce à la souplesse des rebonds. Il est difficile de parler du graphisme dans ce genre de jeux, mais la sobriété ainsi que les détails (comme l'affichage des scores) sont très réussis. Un jeu de qualité qui sort des sentiers battus.

Patrick Yoann

LA SOLUTION... c'est :

~~1350f~~ **950 F**

3 PRODUITS EN 1



DATAMAT AMSTRAD CPC 464 664 & 6128
La gestion de fichier la plus complète fonctionnant pour les 464 664 et 6128.
Entièrement en LANGAGE MACHINE. Fonctions de calcul, de tri, de recherche multicritères, impressions paramétrables, liaison avec TEXTOMAT pour mailing... Documentation française de 60 pages.
Prix : **450** F TTC -
Réf. : AM 304



Datamat
Textomat
Calcumat

CPC TEXTOMAT AMSTRAD
Traitement de texte de qualité professionnelle pour tous. Tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphes, calcul. Accents à l'écran et imprimante. Module permettant de gérer tout type d'imprimante. Ecrit en LANGAGE MACHINE. Liaison avec DATAMAT pour mailing et lettres types personnalisées. TEXTOMAT, c'est la solution traitement de texte sur CPC. Documentation complète.
Réf. AM 305
Prix **450** FF





CALCUMAT AMSTRAD CPC
Enfin un véritable tableur graphique professionnel pour votre CPC.
Simple à utiliser, CALCUMAT vous permettra d'effectuer rapidement tous vos calculs et de représenter graphiquement les résultats sous forme de courbes, histogrammes, camembers, etc.
CALCUMAT dispose également d'une fonction de tri, d'une calculatrice, d'un bloc note, etc.
Liaisons possibles avec TEXTOMAT et DATAMAT.
Prix : **450** F TTC -
Réf. : AM 311

NOUVEAU

LA SOLUTION REGROUPE DANS UN ÉLÉGANT CLASSEUR LES 3 LOGICIELS PROFESSIONNELS DE MICRO APPLICATION...
... QUE VOUS POUVEZ ÉGALEMENT COMMANDER SÉPARÉMENT.

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

CB date d'expiration: ______

Mandat Cheque CCP
Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application
Nom, Prénom ______
Adresse ______
Ville ______ C.P. ______
Date et signature
+ 20 F de frais d'envoi
ou 40 F pour envoi recommandé
Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F

AMS - 15

UCHI-MATA : dernier-né des concours

Amstrad-Magazine/ Micropool



1) Quel a été le premier champion du monde français, catégorie mi-lourd ?
Titre remporté où et quand ?
2) Combien y a-t-il de ceintures de judo avant la noire ? Enumérez les couleurs.
3) Qui est le maître fondateur du judo ?
4) Combien y a-t-il de licenciés en France ?
50 000, 100 000, 250 000, 400 000, 600 000 ou 750 000 ? (Environ).

Vous avez peut-être lu dans notre rubrique « Gérez vos cagnottes » que l'éditeur anglais Martech venait de lancer un nouveau jeu : Uchi Mata. Présenté comme étant l'un des meilleurs (si ce n'est LE meilleur) jeu de judo sur Amstrad, nous vous le testerons bientôt, c'est promis. Mais en attendant, nous nous adressons à vous tous, fanatiques de judo en salle ou en chambre : faites appel à toutes vos connaissances, à celles des copains et offrez-vous (grâce à Micropool) le luxe d'aller assister aux prochains championnats d'Europe de cette discipline. Attention, préparez votre coupon-réponse, c'est parti !

Les Prix

(Du premier au vingtième, tous les gagnants se verront offrir une invitation gratuite au salon par... nos bons soins, ou au cas où vous ne vous déplaceriez pas, une cassette de nos prochains listings.)
Premier prix. **Deux invitations pour le championnat d'europe de judo à Paris du 7 au 10 mai 1987. (Invitations comprenant les entrées plus le voyage vers Paris.) Une tenue complète de judoka.**
Deuxième prix. **Un abonnement d'un an aux Cahiers d'Amstrad Magazine. Une tenue de judoka.**
Troisième et quatrième prix. **Une tenue de judoka.**
Du 5e au 20e prix. **Le jeu Uchi Mata.**

Règles du jeu

1) Vous avez jusqu'au 31 octobre 1986, le cachet de la poste faisant foi, pour nous renvoyer vos réponses à *l'adresse suivante* :
Amstrad Magazine, concours Uchi Mata, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.
2) La remise des lots aura lieu lors d'Amstrad Expo (Grande Halle de la Villette, 75019 Paris), le dimanche 23 novembre à 15 h. Les lots seront remis aux gagnants par un représentant de la Fédération Nationale de Judo. A tous ceux qui ne pourront pas se rendre à Amstrad Expo, nous enverrons les lots par la poste à partir du 25 novembre.
3) Au cas où vous seriez tous très doués, la rédaction se verra dans l'obligation de tirer au sort 20 gagnants.
4) La liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 17 et affichée à l'entrée d'Amstrad Expo. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

COUPON-RÉPONSE

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
....

Je viendrais à Amstrad Expo :
oui ☐ non ☐
Signature (Signature des parents pour les mineurs) : ....
Mes réponses : 1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

Deux invitations pour le championnat d'Europe de judo à gagner!

SAPIENS : grand concours Amstrad Magazine/Loriciels



Vous avez lu notre test du nouveau grand jeu de Loriciels : Sapiens. Donc vous vous êtes précipité pour l'acheter chez votre revendeur ! Mais, y jouez-vous vraiment bien ? Le maîtrisez-vous réellement, hum ?
Et bien si vous voulez gagner une voile tempête (pour planche à voile) Loriciels, des invitations pour Amstrad Expo, des tas de jeux, répondez donc aux questions qui suivent, nous verrons bien si vous connaissez aussi bien que ça « Sapiens » !

1) Combien y a-t-il de siècles nous séparant de l'action ?
2) Quel est le nom de la tribu de notre héros ?
3) Combien d'objets au maximum, notre héros peut-il porter simultanément ?
2, 5, 15, 20 ou 40 ?
4) Que demande le chef de la tribu des Yeux Malins ?
Un silex ? Une peau d'ours ? Un onguent ou de la viande séchée ?
5) Combien devrez-vous rapporter (au minimum) de morceaux de viande fraîche à votre chef, avant qu'il ne soit satisfait ?
3, 7, 11, 13 ou 15 ?
6) Quel est le nom du chef de la tribu des Bras de Roc ?
7) Quel est le nombre minimum de coups nécessaires pour tailler une hache ?
5, 6, 7, 8 ou 9 ?
8) Combien y a-t-il de sources sur le territoire ?
0, 5, 10 ou 13 ?
9) Quel est l'objet volé par la tribu des Hyènes Folles ?
10) Que deviens-tu si tu gagnes à la fin du jeu ?
Le chef des Hyènes Folles, le chef des Pieds Agiles, un homo Sapiens Loricielus, un voyageur dans le temps ?

COUPON-RÉPONSE

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
....
Je viendrais à Amstrad Expo : oui ☐ non ☐
Signature (Signature des parents pour les mineurs) :

Mes réponses : 1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Les « supers » lots

1er prix
Une voile « Tempête » Loriciels — trois logiciels : « Templiers, Bob Winner et Lorigraph » — un abonnement d'un an à Amstrad Magazine et une invitation gratuite pour le salon.
A partir du 2e lot, tous les gagnants recevront une invitation gratuite à Amstrad Expo ou deux revues, un Amstrad Magazine et un Cahiers d'Amstrad, pour ceux qui ne pourront pas venir.
2e et 3e lots
Rally II avec son poster - Bactron avec son badge - Bob Winner.
4e au 9e lot
MGT - Templiers - Rally II.
10e au 20e lot
Un coffret cadeau avec trois programmes : Torann, Dianne, 3D Sub.

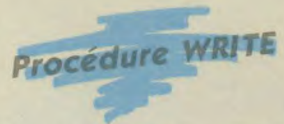
Alors maintenant que vous avez toutes les questions sous les yeux, il ne vous reste plus qu'à prendre votre joystick et être vigilant. Attention, lisez bien ce qui suit !
1) **Vous avez jusqu'au 31 octobre,** le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses à l'adresse suivante :
Amstrad Magazine, concours Sapiens, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.
2) **La remise des lots aura lieu le samedi 22 novembre à 16 h, à Amstrad Expo, La Grande Halle de la Villette, 75019 Paris.** A tous ceux d'entre vous qui ne pourront pas venir à Amstrad Expo, nous enverrons les lots par la poste à partir du 25 novembre.
3) Parmi les réponses justes, 20 gagnants seront tirés au sort par les membres de la rédaction.
4) La liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 17 et affichée à l'entré d'Amstrad Expo. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

tions jusqu'à la frappe de la touche « RETURN ». Touche DEL (ou ctrl-H), recule le curseur d'une position en supprimant le caractère qui s'y trouve, et ctrl-X qui place le curseur en début de ligne et efface tous les caractères sur celle-ci.

Si vous entrez moins de valeurs que le nombre spécifié dans la liste V1, V2... les variables non affectées auront des valeurs quelconques et si vous entrez plus de valeurs que le nombre de variables, les valeurs excédentaires seront purement et simplement ignorées.

Les valeurs entrées doivent être en accord avec le type de variable spécifiée, c'est-à-dire que si vous avez déclaré une variable TEST comme entière (avec la définition de type INTEGER) vous ne pouvez pas introduire un point décimal dans la valeur entrée (1 34 68 sont valides 3.4 est interdit), sinon une erreur I/O est déclenchée (I/O = Input/Output : entrée/sortie). Exemple : READ (A, B, C); A l'exécution, si vous entrez les valeurs 3 47 86 la valeur 3 est affectée à la variable A, 47 à la variable B etc... Attention, contrairement à l'instruction INPUT du Basic, la procédure READ n'affiche pas le point d'interrogation pour signaler une demande d'entrée au clavier. C'est à vous de placer un message d'attente sur écran avant d'invoquer cette procédure. La procédure READLN est similaire à READ sauf qu'un retour à la ligne est effectué après l'introduction de la dernière valeur.

L'entrée à partir du fichier standard Input affiche en écho sur l'écran tous les caractères tapés sur le clavier. Si vous désirez supprimer cet écho à l'écran, il faut utiliser le fichier standard KBD : en utilisant la syntaxe suivante : READ (KBD, V1). Mais attention, cette procédure n'attend pas une entrée au clavier (de façon similaire à l'instruction INKEY du Basic).



Cette procédure permet d'effectuer la sortie à l'extérieur de l'ordinateur de caractères, chaines, valeurs booléennes et de valeurs numériques. Le fichier destination peut être l'écran (dans ce cas le fichier est dit standard Output et n'est pas spécifié) ou un organe périphérique de sortie type imprimante, modem etc...

Les deux syntaxes de cette procédure sont :
WRITE (V1, V2, ...VN) ;
WRITE(Fich, V1, V2, ...VN) ;
Fich prendra la valeur représentant l'organe de sortie : exemple LST pour l'imprimante. V1, V2... sont les paramètres d'écriture ou variables, du type, caractère, chaine, booléen, entier ou réel, suivis éventuellement du signe : (deux points) et d'une expression définissant la longueur du champ d'impression de la variable.

Voyons tout ceci en détail. Pour bien comprendre le fonctionnement des procédures d'entrée-sortie, entrez le petit programme suivant :

```
B>TYPE B:ESSAI.PAS [NO PAGE]
Program ESSAI1;   { APPRENEZ A MAITRISER LES ENTREES-SORTIES}

Var
   A,B :Real;
   I,J :Integer;

Begin
   Write ('Entrez les valeurs des variables A B  ');
   Write;
   ReadLn (A,B);
   WriteLn ('Entrez les valeurs entieres des variables I J');
   ReadLn (i,j);
      {IMPRESSION DE CONTROLE DES ENTREES}
   Write;
   WriteLn ('Valeurs REELLES A,B = ',A,B);
   WriteLn ('Valeurs ENTIERES  I,J = ',I,J  );

   WRITELN (Lst,'Valeurs REELLES A,B = ',A,B);
   Writeln (Lst,'Valeurs ENTIERES  I,J = ',I,J  );
END.
```

Au passage nous donnons un dernier rappel sur la procédure à utiliser pour effectuer ce travail sur CPC 6128.

1. Placer la disquette CP/M+ dans le lecteur, taper !CPM (Retour).
2. Placer la disquette TURBO PASCAL 3.0 dans le lecteur taper TURBO.
3. Répondre Y puis taper E pour entrer dans l'éditeur de texte, donner le nom du fichier de travail : par exemple ESSAI.
4 .Taper successivement les lignes du programme ci-dessus (sans les numéros de lignes qui serviront de repères pour l'article).
5. Sortir de l'éditeur en tapant Ctrl-K-D (appuyer sur la touche Control pendant que vous appuyez sur les touches K et D).
6. Sauvegarder votre chef d'œuvre en tapant sur la touche S.
7. Compiler en mémoire en tapant sur la touche C.
8. Exécuter le programme en tapant sur la touche R.

Vous obtiendrez, après avoir répondu aux questions, par exemple 23.5 12.65 à la première et 54 1986 à la seconde. Vous obtenez la même réponse sur l'écran et sur l'imprimante c'est-à-dire ce qui suit :

```
A>Valeurs REELLES A,B =   2.3500000000E+01  1.2650000000E+01
Valeurs ENTIERES  I,J = 541986
```

On remarque sur cette liste le format des sorties qui est appliqué par défaut : notation dite scientifique pour les valeurs réelles, c'est-à-dire sous la forme X. suivi de dix chiffres, la lettre E et le nombre de décalage du point décimal (positif vers la droite, négatif vers la gauche). Les valeurs entières sont représentées sans cadrage (la valeur 54 «colle» avec la valeur 1986).

Avant d'aborder les problèmes de formatage à l'impression il est intéressant de détailler ce petit programme ESSAI qui comporte un certain nombre de détails. Nous rappelons que les numéros de lignes ne figurent que pour la bonne compréhension du texte d'explication qui suit. TURBO PASCAL, contrairement à Basic n'utilise pas la numérotation des lignes.

Le programme en détail.

Ligne 1 : pour obtenir la liste d'un fichier en CP/M+, activer l'imprimante avec la commande TYPE nom-fich [NO PAGE] en ayant au préalable appuyé sur Ctrl P (en Pascal l'instruction LLIST ou LLIST 8 DU Basic n'existe pas).

Ligne 2 : début du programme, vous remarquez un commentaire encadré par (* et *) qui remplacent respectivement { (accolade ouverte) et } (accolade fermée).

Ligne 3 : ligne «vide» pour aérer la présentation.

Ligne 4 : mot réservé VAR suivi de l'affectation du type de toutes les variables utilisées dans le programme (lignes 5 et 6). Remarquez le ; (point virgule en fin de ligne).

Ligne 8 : mot réservé BEGIN délimitant le début du bloc principal qui s'étend jusqu'au mot réservé END. de la ligne 21 (remarquez le point). Nous disons bloc principal, non pas parce qu'il est le seul, mais parce qu'il est le dernier, et le seul terminé par END. Vous pouvez voir au passage que l'emploi des majuscules et minuscules est totalement libre (sauf dans une déclaration de chaîne de caractères).

Les lignes 9 à 20 sont à analyser avec soin car nous y trouvons un certain nombre de renseignements sur l'emploi des entrées-sorties. Nous allons insister un peu sur cette partie, car bien souvent un programme est jugé sur

sa présentation externe beaucoup plus que sur son contenu (et pourtant l'habit ne fait pas le moine !)

Ligne 9 : WRITE ('texte') ; se contente d'afficher à l'écran le contenu entre apostrophes sans retour ni saut de ligne en fin de texte, non pas à cause du séparateur, mais par la présence de WRITE. En Basic l'équivalent serait PRINT "Entrez les valeurs des variables AB" ; (notez les guillements et ; qui supprime le retour à une nouvelle ligne). Imprégnez-vous de ces deux subtilités, vous en trouverez d'autres si vous comparez ces deux langages.

La ligne 10 est sans effet car WRITE, ne produit aucun effet (contrairement à PRINT du Basic qui effectue son retour à la ligne suivante).

Ligne 11 : Read Ln (A,B) ; affecte chaque groupe de caractères numériques tapés au clavier, séparés par au moins un espace respectivement aux variables A et B dont la liste est précisée entre parenthèses, tout en affichant en écho à l'écran chacun de ces caractères. Notez que l'impression de l'écho démarre à la suite de l'impression réalisée par la procédure de la ligne 9, d'où l'intérêt de mettre un espace entre B et apostrophe. A la réception de la frappe sur "Retour", le curseur est positionné au début de la ligne suivante car nous avons utilisé la procédure READLN (rappel : la procédure READ n'effectue pas ce retour à la ligne en fin d'entrée des données).

Ligne 12 : même principe que la ligne 9 sauf l'emploi de la procédure WRITELN qui effectue un positionnement du curseur alphanumérique au début de la ligne suivante, en fin de traitement (similaire à PRINT "texte") ce qui permet à la procédure de lecture de la ligne 13 d'afficher en écho les caractères numériques frappés au clavier, sous le résultat du traitement de la procédure ligne 12.

Ligne 14 : simplement un commentaire.

La ligne 15 saute une ligne vierge (équivalent à l'instruction Basic PRINT). Il était possible d'employer l'instruction WRITELN ; pour obtenir le même effet.

Les lignes 16-17 et 19-20 sont identiques à un détail près : les procédures du premier groupe ne débutent pas par une déclaration de fichier destination, donc par défaut, le traitement de ces procédures est adressé à l'écran. Par contre les procédures du deuxième groupe débutent par un nom de fichier prédéclaré LST, ce qui signifie que le traitement de celles-ci est "envoyé" à l'imprimante branchée sur le dispositif "Liste" du CP/M. Pour nous, ce sera le port parallèle.

A ce détail près, nous allons maintenant examiner de près le contenu des parenthèses de la procédure WRITE ou WRITE LN. Pour afficher une chaîne de caractères, il suffit de la déclarer entre "apostrophes" (en Basic, c'est entre "guillemets") un moyen Mnémonique pour se souvenir de la différence : Bernard Pivot (célèbre émission Apostrophes !) a les mêmes initiales que Blaise Pascal !

Ensuite on trouve la liste des variables dont les valeurs seront affichées au format standard, à la suite les unes des autres. Pour les valeurs "Réelles" le champ total d'impression est de 18 caractères et la représentation est du type virgule flottante, c'est-à-dire un caractère blanc (espace), un caractère signe (ou espace pour signe +), le premier digit du nombre non nul, le point décimal, dix digits, la lettre E (comme Exposant) et enfin un groupe de trois caractères représentant la valeur de l'exposant (positif ou négatif). Cette valeur représente également le décalage vers la droite du point décimal si elle est positive, ou vers la gauche si elle est négative. Exemple 1.26 E+01 = 12.6 3.48 E-02 = 0.0348. Remarquez au passage que la valeur d'une variable est représentée par onze chiffres significatifs.

Pour les valeurs entières, elles sont représentées avec le nombre juste de caractères, c'est-à-dire que pour notre exemple les deux valeurs sont accolées à l'impression, ce qui n'est pas clair du tout ! Heureusement, nous disposons de la possibilité de "formatage de l'impression des résultats" (en Basic vous disposez de USING).

L'emploi des règles de formatage est relativement simple, puisqu'associé à chaque variable. Une variable est suivie du signe : (deux points) et d'un paramètre d'écriture qui dépend du type de la variable. Dans l'immédiat nous allons examiner le cas des variables réelles et entières (pour les variables caractères, chaînes et booléennes, le format sera précisé lors de l'étude de ces types de variables).

Format des variables réelles v:n:d

V est la variable, :n représente le nombre de caractères du champ d'impression et :d représente le nombre de digits après le point décimal. Par exemple WRITELN (A:8:3) ; sera imprimé comme suit (supposons la valeur A = 57.28)" 5 7 . 2 8 0" Si le format utilisé est A:8:1 l'impression réalisée sera " 5 7 . 3 ". Vous voyez que le résultat est arrondi au chiffre supérieur (ou inférieur si la valeur hors champ est plus petite que 5. Par exemple dans le cas précédent une valeur A = 57.24 sera imprimée 57.2). Si d = 0 à l'impression il n'y aura ni point décimal, ni digit décimal. L'exemple précédent avec le format A:8:0 sera imprimé : " 5 8 " (attention : toujours le problème de l'arrondi).

Le format v:n permet la représentation décimale en virgule flottante dans un champ de n caractères (notez que n doit être supérieur ou égal à 7 vu l'organisation de la représentation en virgule flottante : voir plus haut l'explication). Cette représentation est cadrée à droite dans le champ ainsi défini.

Format des variables entières v:n

V est la variable, :n est le champ de n caractères dans lequel la valeur décimale de la variable entière sera placée, cadrée à droite. Nous trouvons à la suite, notre programme ESSAI.PAS modifié pour obtenir une meilleure présentation des impressions :

```
A>TYPE B:ESSAI2.PAS [NO PAGE]
Program ESSAI2;   { APPRENEZ A MAITRISER LES ENTREES-SORTIES}

Var
   A,B :Real;
   I,J :Integer;

Begin
   Write ('Entrez les valeurs des variables A B  ');
   Write;
   ReadLn (A,B);
   WriteLn ('Entrez les valeurs entieres des variables I J');
   ReadLn (i,j);
      {IMPRESSION DE CONTROLE DES ENTREES}
   WriteLn(' ');
   WriteLn ('Valeurs REELLES A,B = ',A:10:3,B:8:2);
      {A EST DANS UN CHAMP DE 10 CARACTERES AVEC 3 CHIFFRES
      APRES LA VIRGULE} {B EST DANS 8 DONT 2 APRES . }
   WriteLn ('Valeurs ENTIERES  I,J = ',I:10,J:8);
      {I EST DANS UN CHAMP DE 10 CARACTERES }
      {J DANS 8 CARACTERES }

   WRITELN (Lst,'Valeurs REELLES A,B = ',A:10:3,B:8:2);
   Writeln (Lst,'Valeurs ENTIERES  I,J = ',I:10,J:8 );
END.
```

qui à l'exécution permet d'obtenir sur l'imprimante :

```
A>Valeurs REELLES A,B =      23.500   12.65
Valeurs ENTIERES  I,J =          54    1986
```

Il faut avouer que la présentation est nettement meilleure que lors de notre premier essai. Vous êtes maintenant en possession des éléments de base pour programmer en Turbo Pascal des entrées au clavier et des sorties sur écran ou sur imprimante. Avant de quitter ce chapître, un petit conseil : exercez-vous avec le petit programme simple donné ci-dessus, à faire varier les paramètres de formatage et les valeurs entrées pour voir les effets de non concordance, entre les définitions des champs d'impression et les valeurs effectivement attribuées aux variables (exemple A:4:2 avec une valeur A: = 548.139).

Les structures de contrôle

Les instructions d'une liste Turbo Pascal sont exécutées séquentiellement, c'est-à-dire dans l'ordre de leur présence lorsqu'on parcourt cette liste du début jusqu'à la fin. Turbo Pascal a plusieurs structures de contrôle qui permettent de s'affranchir de cette exécution séquentielle. On dispose de structures conditionnelles, itératives, de choix et du GOTO qui a provoqué bien des polémiques sur son emploi.

Les structures conditionnelles

Une instruction conditionnelle exécute une seule des instructions proposées suivant la « valeur » d'un test. En TURBO PASCAL on dispose de deux instructions conditionnelles :

— L'instruction IF, suivant le même principe qu'en Basic, une instruction IF se présente sous la forme suivante :

IF Expr THEN Exp1 ELSE Exp2 si l'expression Booleenne Expr est « Vraie » alors l'instruction Exp1 est exécutée, si non (cas Expr est « Faux ») c'est l'instruction Exp2 qui est exécutée. Après le traitement de IF, c'est l'instruction suivante qui sera exécutée à son tour. Si le mot réservé ELSE n'existe pas c'est l'instruction qui suit IF qui sera exécutée. En TURBO PASCAL, une instruction peut être remplacée par un bloc d'instructions, débutant par BEGIN et se terminant par END; c'est-à-dire que Exp1 et Exp2 peuvent être composés de plusieurs instructions y compris d'autres instructions IF. L'Indentation permet de mettre en évidence cette structure qui peut être assez complexe à comprendre en première lecture.

Exemple :

```
IF Result=Max

  THEN BEGIN
     WriteLn('Vous obtenez le maximum');
     WriteLn('Vous avez les felicitations');

  ELSE
     begin
     IF Result>=10 Then
        Begin
        WriteLn('Resultat =',Result:5:1);
        WriteLn('Votre examen est reussi');
```

```
      End
    ELSE
      Begin
      WriteLn('Resultat =',Result:5:1,'(10');
      WriteLn('Vous etes recale');
      End;
    End;
{LIGNE SUIVANTE EXECUTEE APRES TRAITEMENT DE IF}
```

Remarquez l'absence de point virgule (;) avant ELSE.

— L'instruction CASE : c'est une instruction d'aiguillage, c'est-à-dire qu'un choix multiple est offert. Une seule des actions proposées sera exécutée en fonction de la valeur d'une variable scalaire, c'est-à-dire ayant des valeurs dénombrables, comme le type entier, caractères, octet et booléen, (un réel n'est pas du type scalaire car on peut toujours ajouter une valeur entre deux autres quelconques, tout en respectant l'ordre chronologique). La syntaxe est :

```
CASE V1 OF
   CTE1: Inst1;
   CTE2: Inst2;
      .
      .
   CTEn: Instn
END;
```

où V1 est la variable scalaire de contrôle, CTE1, CTE2, CTEn sont des constantes, de même type que la variable correspondant à une valeur éventuelle de la variable. Lorsqu'il y a égalité entre la constante et la valeur de la variable, l'instruction de la ligne correspondante est exécutée. Si l'égalité n'est pas trouvée, toutes les instructions comprises entre CASE et END sont ignorées, l'exécution se poursuit après END. Une autre syntaxe est possible, qui consiste à ajouter ELSE après la liste des constantes, suivi d'un bloc d'instructions qui est exécuté si aucune égalité entre la valeur de la variable et les constantes n'existe. CTE1, CTE2... peut être une liste de constantes séparées par des virgules.

Un petit exemple doit clarifier tout ceci : une variable caractère CAR prend la valeur alphabétique des touches H,B,G,D (haut, bas, gauche, droite) ; si une autre touche est activée un message est affiché :

```
CASE CAR OF
   'H','h': Y:=Y+1;
   'B','b': Y:=Y-1;
   'G','g': X:=X-1;
   'D','d': X:=x+1;
ELSE
   WRITELN('Touche inconnue');
   WriteLn('Reprendre votre
   action')
END;
```

Nous rappelons au passage qu'une instruction peut être remplacée par un bloc d'instructions limité par BEGIN... END ;. Dans l'exemple ci-dessus nous pourrions avoir :

```
'G','g': Begin
            X:=X-1;
            A3:=A3*2;
         End;
'D','d': X:=X+1;
```

Structures itératives

Un bloc d'instructions sera exécuté plusieurs fois. Si le nombre de répétitions est connu à l'avance, l'instruction FOR sera utilisée sinon on utilisera les instructions WHILE ou REPEAT.

BOUCLE FOR... DO : son fonctionnement est similaire au FOR... NEXT du Basic. La syntaxe en TURBO PASCAL est : FOR var : Exp1 TO Exp2 DO instruction ;

En début d'exécution, Var prend la valeur de Exp1. Si cette valeur est inférieure ou égale à Exp2, l'instruction est exécutée. Var est ensuite augmenté de une unité, le test avec Exp2 est répété pour pouvoir exéxuter à nouveau l'instruction. Ce processus est répété jusqu'à ce que la valeur de Var soit plus grande que Exp2.

Var est obligatoirement un entier ou un type scalaire (Char, Byte, Booléen ou type déclaré).

En TURBO PASCAL on ne peut pas spécifier une valeur de pas de progression autre que le pas de 1 qui est automatique. Instruction est soit une seule instruction, soit un bloc d'instructions débutant par BEGIN et se terminant par END ;

```
Exemple 1:
----------
    For I:=1 TO 5 DO
        WriteLn('Valeur =',I);
Exemple 2:
----------
    For J:=10 TO 15 DO BEGIN
        WriteLn('J =',J);
        WriteLn('J*J',J*J);
    End;
```

Remarques : en sortie de boucle la variable de contrôle a la valeur de Exp2 sauf si Instruction n'a pas été exécutée. Il est possible de sortir de la boucle avant d'atteindre la valeur finale en employant l'instruction GOTO. Dans une boucle, la variable de contrôle ne doit pas être ré-affectée.

Il est possible d'effectuer une progression descendante (pas = – 1) en utilisant la syntaxe suivante :

FOR var : = Exp1 TO Exp2 Downto instruction

Si la valeur initiale de la variable de contrôle est inférieure à la valeur finale Exp2, l'instruction n'est pas exécutée.

BOUCLE WHILE... DO : l'expression de contrôle est du type Booléen et l'instruction est exécutée *tant que* cette expression est *vraie*. Si au départ cette expression a la valeur faux, l'instruction n'est pas exécutée. La syntaxe est :

WHILE exp. boolean DO instruction ;

A titre d'exercice, on peut simuler une boucle FOR avec un pas d'incrémentation de 2 :

```
Var:=10;
While Var<=30 DO Begin
   WriteLn('Valeur =',Var);
   Var:=Var+2;
End;
```

Var prendra successivement les valeurs 10, 12, 14... jusqu'à 30. La sortie de boucle s'effectuant pour var = 32 puisque supérieur à 30 car l'expression 32≦ =30 est fausse.

BOUCLE REPEAT... UNTIL : de façon similaire à la boucle précédente, le contrôle de la boucle est du type Booléan. La syntaxe est :

```
Repeat
   Instruction 1;
   Instruction 2;
        .
        .
   Instruction n;
Until exp.boolean
```

Les instructions entre REPEAT et UNTIL sont exécutées jusqu'à ce que exp. boolean soit fausse. Vous voyez que dans cette construction, les instructions sont toujours exécutées au moins une fois puisque le test est effectué à la fin de la boucle.

Pour utiliser les deux structures de boucle, ci-dessus, il est nécessaire de bien comprendre le fonctionnement des expressions logiques. Le tableau suivant vous donne les valeurs des expressions booléennes AND, XOR, OR.

Exp1	Exp2	Exp1 AND Exp2	Exp1 XOR Exp2	Exp1 OR Exp2
Faux	Faux	Faux	Faux	Faux
Vrai	Faux	Faux	Vrai	Vrai
Faux	Vrai	Faux	Vrai	Vrai
Vrai	Vrai	Vrai	Faux	Vrai

Instruction de contrôle GOTO : la syntaxe est : GOTO Ident où Ident est un identificateur d'étiquette qui a été déclaré en tête du programme dans la partie déclaration d'étiquette *Label*. (voir la première partie de notre étude).

Lorsque cette instruction GOTO est atteinte, la prochaine instruction exécutée sera celle qui est précédée de Ident :

```
Exemple:
--------  .
          .
  Label suite;
          .
  Begin
```

```
.
Goto Suite
.
Suite: WriteLn
('Suite du traitement');
.
.
End.
```

Les instructions

Ces instructions définissent les actions à effectuer. Nous venons d'examiner les instructions de contrôle. Nous allons à présent étudier les instructions simples.
Affectation : Le résultat d'un traitement sera affecté à une variable. La syntaxe de l'affection est :
var: = expr
Var est l'identification de variable qui doit être obligatoirement déclaré en tête du programme.
: = est le symbole d'affectation (en Basic c'est le signe = seul).
expr est l'expression, simple ou complexe dont le traitement fourni la valeur à affecter.
Variable et expression doivent être du même type avec une exception : une variable de type réel peut être associée avec une expression de type entier.

Appel de procédure

Cette instruction permet d'exécuter une procédure (sous-programme) préalablement définie dans le corps du programme par l'utilisateur, ou une procédure standard prédéfinie. Cette instruction est composée du nom de la procédure, suivi éventuellement par une liste de paramètres entre parenthèses. Vous en avez vu l'emploi avec les procédures READ et WRITE.
Cette notion de procédure est très importante en programmation structurée, en particulier en TURBO PASCAL, car cette méthode de travail qui consiste à découper un problème en petites parties, facilite l'écriture et la mise au point.
En effet, il est facile d'écrire une procédure courte, effectuant une action déterminée, avec un mode d'emploi précis : nature des entrées, action effectuée, nature des sorties.
Vous vous constituez alors une bibliothèque de « boîtes noires » que vous utilisez selon les besoins, en étant assuré de leurs fonctionnements. C'est le principe des « boîtes à outils » mises à notre disposition par BORLAND. Pour incorporer ces modules pré-définis, dans votre programme il n'est pas nécessaire d'en retaper à chaque fois leurs instructions. Il existe en TURBO PASCAL une *directive, de compilation* I (Inclusion) dont la syntaxe est la suivante : {$I nom.ext}. Cette directive doit être seule sur une ligne. Elle se compose comme un commentaire, mais le compilateur TURBO PASCAL lorsqu'il rencontre les caractères {$I inclus dans le fichier de travail en cours, à partir de l'emplacement de la directive, le contenu du fichier dont le nom est nom.ext. Si.ext n'est pas spécifié TURBO PASCAL considère l'extension par défaut .PAS. Les minuscules sont automatiquement changées en majuscules dans le nom du fichier.
Exemple :
{$I TRI.PAS} ou {$I TRI}
{£I tri}
Ces trois directives sont équivalentes, et appellent un fichier dont le nom est TRI.PAS et contenant la source d'un algorithme de tri qui sera inséré entre la ligne de la directive d'appel et la ligne suivante. Remarque : un espace doit suivre le nom du fichier qui ne comporte pas d'extension.
Autre exemple :
{$I GRAPH2.INC}.
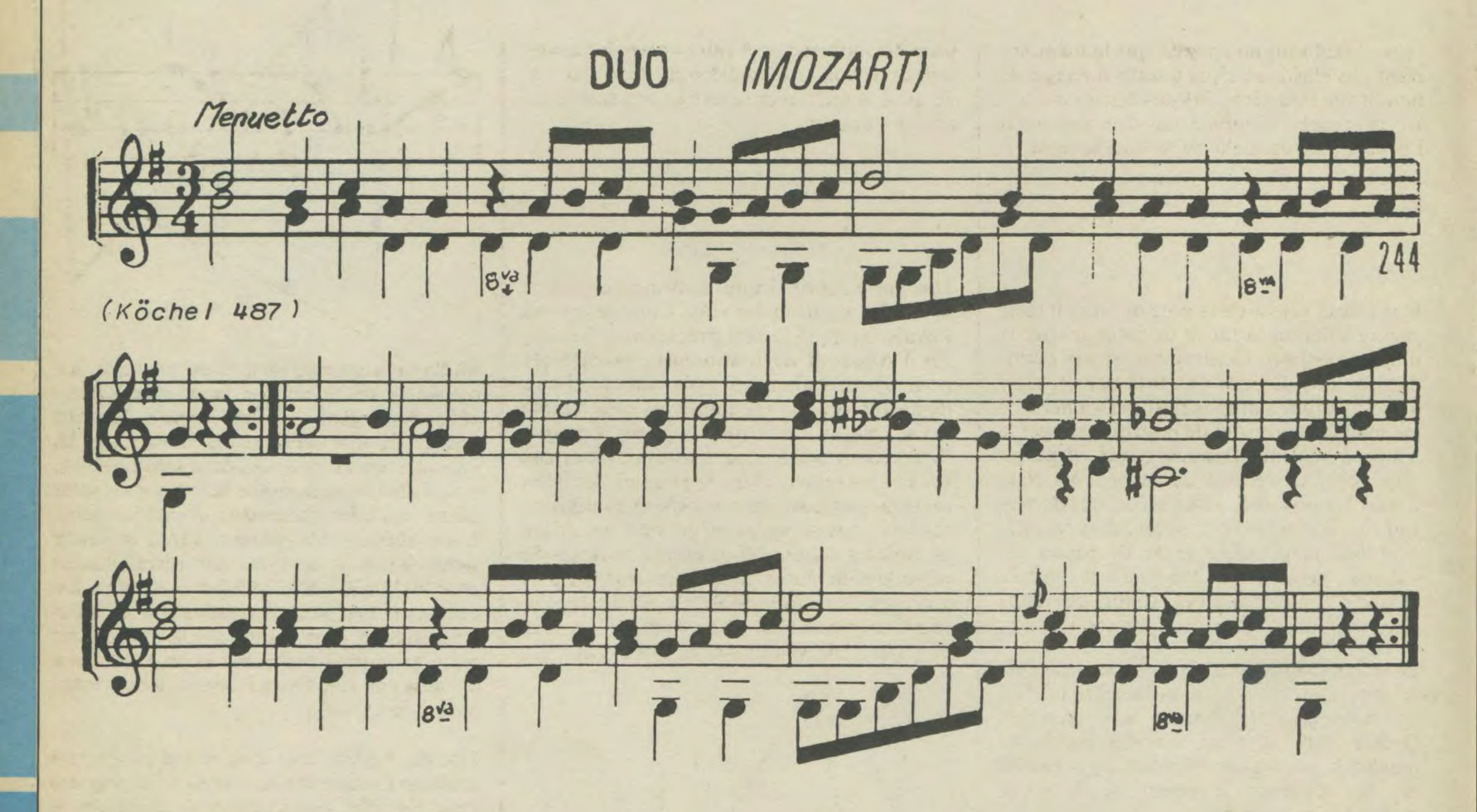
Conclusion

Nous sommes actuellement arrivés à un niveau de description de TURBO PASCAL qui correspond approximativement à une utilisation dans le style d'un Basic. Le mois prochain nous aborderons l'étude des instructions qui font l'originalité de TURBO PASCAL (ou du langage PASCAL en général) par rapport au langage Basic. Nous examinerons les différents TYPES (scalaires, intervalles, chaînes, tableau, enregistrement, ensemble) puis nous aborderons l'étude des fichiers, des procédures et des fonctions. En attendant n'hésitez pas à vous mettre devant votre Amstrad pour effectuer les exemples figurant dans la notice de TURBO PASCAL pour acquérir un certain automatisme dans l'utilisation des notions développées dans la seconde partie de notre initiation, en particulier sur la syntaxe des instructions et sur l'organisation générale d'un programme en blocs.

Pierre Squelart

De Mozart

De Mozart à Amstrad : en fait, ce choix n'est pas tout-à-fait un hasard, tout du moins en ce qui me concerne. Lorsque l'on connait un peu la vie de ce cher Wolfgang Amadeus, on en arrive très vite à supposer que si Mozart vivait actuellement, il serait



Entrons maintenant plus sérieusement dans le vif du sujet et voyons tout ce qu'il va falloir faire depuis le moment où vous allez choisir une partition jusqu'au moment où vous écouterez votre œuvre assis au fond de votre canapé.

Tout d'abord le choix de la partition. Un premier critère, le plus important, va conditionner votre choix : le nombre de voix. Attention, l'Amstrad ne peut jouer que sur trois voix simultanément alors, les fugues de Bach, c'est raté. Un deuxième critère dépend de votre niveau musical. Certaines fois, on trouve des morceaux où les voix ont tendance à se croiser et il n'est pas toujours facile de les différencier. Alors, si vous êtes débutant, prenez plutôt des partitions où tout vous semble clair. L'expérience (malheureuse) vous montrera très vite qu'il n'est pas toujours aisé de retrouver une fausse note dans les datas.

Coder les notes

Ce choix étant fait, il faut trouver un système de codification des notes. Ici commence la plus grosse difficulté. De ce choix va dépendre toute la lisibilité du programme et surtout des datas. La première chose à faire est de supprimer les valeurs supérieures et inférieures des tables de périodes. Quatre octaves sont largement suffisantes pour interpréter la majeure partie des partitions. De là, chacun doit trouver le système qui lui parait le plus pratique. La méthode la plus simple, que j'utilise dans cet article, consiste à rentrer directement la valeur de la période. Cette méthode parait peu pratique au début car il faut regarder à chaque fois la valeur de la note. Avec un peu d'expérience, ce handicap s'estompe et l'on finit par connaître par cœur les valeurs de ces périodes.

Une seconde méthode consiste à coder les notes. L'homme n'étant pas fait pour l'effort, utilisez les douze premières lettres de l'alphabet plutôt que do, do, etc... De

à Amstrad

très heureux de pouvoir faire de la musique avec ces jouets magnifiques que sont les synthétiseurs et autres ordinateurs. Alors, à titre posthume, je dédie cet article à celui dont j'ai essayé de traduire une partition en datas.

plus, il faut toujours penser que la mémoire n'est pas élastique alors autant ménager le nombre de caractères. Si vous désirez travailler de la sorte, n'oubliez pas de coder aussi l'octave dans laquelle se trouve la note.

Programmer période et durée

Une fois la valeur de la note définie, il reste encore à définir la façon de programmer la durée de celle-ci. Contrairement aux périodes qui sont définies une fois pour toutes, à moins d'une composition personnelle, il me semble intéressant de pouvoir changer le tempo à volonté. Dans ce cas-là, il parait impossible de rentrer de façon fixe cette durée. De nouveau, deux méthodes de travail vont être possibles. La première consiste à utiliser la première lettre de toutes les valeurs possibles : blanche = B, triple croche = T, etc. Une fois la lecture des datas faite, il faudra alors décoder ces valeurs.

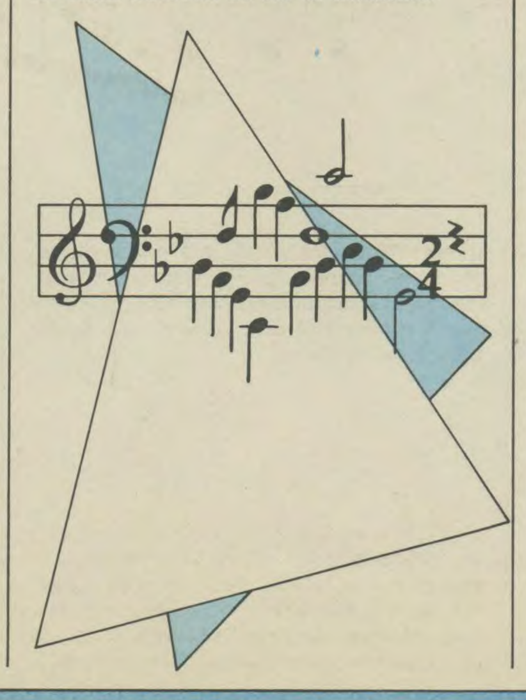
Cette méthode est très bien pour les amateurs de programmation mais me semble un peu un marteau pour écraser une mouche. Quatre-vingt-dix pour cent des partitions prenant la noire pour référence, pourquoi ne pas lui attribuer la valeur de 1. Cette méthode donne donc :
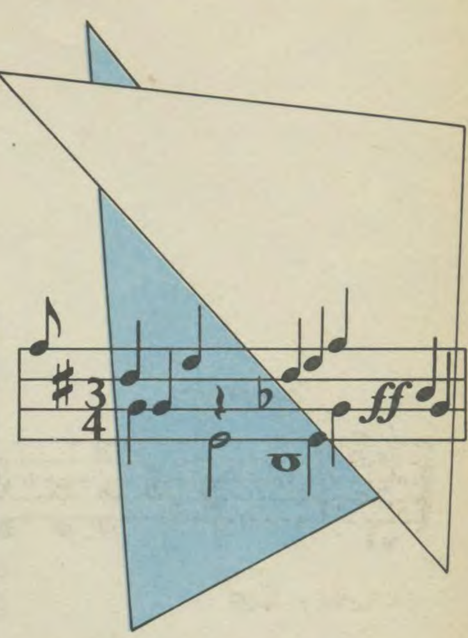
ronde	= 4
blanche	= 2
noire	= 1
croche	= 0.5
double croche	= 0.25
triple croche	= 0.125
note pointée = note	x 1.5

Tout comme la valeur de la période, le choix dépend là de l'utilisateur. Dans le programme illustrant cet article, je me suis contenté de programmer la période et la durée. Il est bien entendu que l'on pourrait faire la même chose avec tous les paramètres de la fonction SOUND. Compte tenu du nombre de paramètres, il est ainsi tout à fait possible de changer le son de chaque note mais pour le morceau choisi ici, cela aurait fait du « psychémozart ». Amusez-vous à écrire un petit morceau et à faire varier les enveloppes de ton et le numéro du canal. Il y a de quoi se retrouver la tête en bas sans s'en rendre compte.

Synchroniser

Une autre des difficultés à surmonter va être la synchronisation des voix. Comme je vous l'avais expliqué la fois précédente, il existe sur l'Amstrad de nombreuses possibilités pour synchroniser les trois canaux. Faire démarrer ceux-ci ensemble est très simple mais, cela ne suffit pas toujours. Lorsque l'on veut recopier une partition, deux cas vont se présenter. Dans le premier, les deux ou trois voix partent ensemble et continuent toujours ensemble au même rythme. Alors là, tout est simple. Vous entrez les datas de période et de durée des différentes voix puis vous les jouez avec SOUND 33 sur la première voix, SOUND 34 sur la deuxième voix et enfin SOUND 28 sur la troisième.





Malheureusement, vous allez vite vous lasser de la musique que vous enregistrez : adieu les fugues et autres canons. Si donc vous préférez le contrepoint, (musique où les voix arrivent et repartent dans tous les sens), il va falloir synchroniser les voix sans pour autant qu'elles s'attendent à chaque note. Pour obtenir cela, chaque canal va rester indépendant et les trois voix seront jouées avec SOUND 1, SOUND 2 et SOUND 4. De cette manière, il sera possible d'avoir quatre noires sur la première voix, un silence une noire et quatre croches sur la deuxième voix et enfin une blanche pointée et une noire sur la troisième voix.

Une des applications dont je n'ai pas encore parlé est l'utilisation de l'Amstrad en séquenceur. En effet, rien n'empêche de boucler le programme sur lui même afin d'obtenir une musique continue. La seule contrainte est l'obligation de lire les datas et de boucler le programme uniquement sur l'interprétation. Sinon attention aux attentes. Par contre, il est tout à fait possible de remonter ou de descendre chaque séquence d'une tierce ou une quinte. Si vous jouez d'un instrument, votre fidèle ordinateur pourra donc vous accompagner. Il en est de même pour une utilisation en boite à rythme. Le plus difficile ici est de trouver de bons sons de percussions.

Le programme

J'en viens maintenant au programme que je vous propose. J'ai essayé de concevoir ce

programme comme un programme type. Je pense qu'en ne changeant que les datas et quelques variables, il vous sera possible de jouer n'importe quelle partition à deux voix à partir de ce modèle. Nous allons donc passer en revue les différentes parties de ce listing.

A la ligne 40, j'indique le tempo, nv, vx1 et vx2. Comme j'ai expliqué plus haut, il est préférable de ne pas fixer la durée de chaque note dans les datas. Par contre, fixer en début de programme, de façon claire le tempo, va permettre de le modifier facilement au gré de l'utilisateur. nv correspond au nombre de voix. vx1 et vx2 indiquent le nombre de notes à lire puis à jouer sur chaque voix.

A la ligne 50, j'ouvre mon fichier dimensionné par les variables introduites à la ligne précédente. De cette manière, vous n'aurez à changer qu'une fois le nombre de voix et de notes lors de vos propres copies de partitions.

Je passe rapidement sur les lignes 70 à 120 où je vous laisse entière liberté de délirer. Pourquoi ne pas ajouter le dessin de la partition ? Mais ce n'est pas le but aujourd'hui. De la ligne 130 à la ligne 140, je vais lire les datas (périodes de durée) de la première voix. En 150 et 160 je répète la même opération mais, cette fois, pour la deuxième voix. Mes datas sont maintenant chargées et je peux en faire ce que je veux. N'étant qu'un simple musicien, eh bien, je vais les transformer en notes de musique.

Tout d'abord, je me souviens que l'Amstrad compte la durée des notes en centièmes de secondes alors que la norme musicale normale est le nombre de noires/minute. Une petite règle de trois à la ligne 170 et le tour est joué. Ensuite, ma sensibilité musicale me demande de trouver un son agréable pour auditionner mon duo. J'écris donc une enveloppe entre le piano et le clavecin (électronique !). De nouveau, je laisse libre votre imagination pour d'autres enveloppes. Enfin, tout est prêt. Les musiciens, oh pardon le AY8910 a ses datas sur son pupitre. Alors jouez maintenant. Les lignes 200 et 210 vous offrent un concert gratuit (oui je sais, Amstrad Magazine coûte 19 Francs !).

Voilà donc expliqué en quelques lignes comment traduire une partition pour la rendre compréhensible par votre micro-ordinateur. Un seul souhait maintenant, pouvoir un jour organiser un concert où chacun viendrait interpréter son œuvre. Alors avis aux amateurs et bonnes musiques.

Dominique Gourdier

```
10 REM DUO DE MOZART
20 REM PAR D. GOURDIER
30 REM VERSION MAI 1986
40 tempo = 120: nv =2: vx1= 72: vx2= 69
50 DIM no(nv,vx1), du(nv,vx1)
60 CLS: MODE 0
70 LOCATE 3,5:PRINT "DUO   (MOZART)"
80 LOCATE 3,7:PRINT"INTERPRETE PAR"
90 LOCATE 1,9:PRINT "LE PHILHARMONIQUE"
100 LOCATE 10,11:PRINT "DE"
110 LOCATE 8,15:PRINT"AMSTRAD"
120 LOCATE 3, 20:PRINT"SOLISTE : D.GOURDIER"
130 RESTORE 240
140 FOR i=1 TO vx1: READ no(1,i),du(1,i):NEXT
150 RESTORE 290
160 FOR i=1 TO vx2: READ no(2,i),du(2,i):NEXT
170 tempo = (60*100)/tempo
180 ENV 1,1,10,5,1,-2,5,10,0,5,6,-1,5
190 FOR i=1 TO vx1
200 SOUND 1,no(1,i),du(1,i)*tempo,15,1
210 SOUND 2,no(2,i),du(2,i)*tempo,15,1
220 NEXT
230 END
240 DATA 213,2,253,1,239,1,284,1,284,1,0,1,284,.5,253,.5,239,.5,284,.5,253,1,319
,.5,284,.5,253,.5,239,.5
250 DATA 213,2,253,1,239,1,284,1,284,1,0,1,284,.5,253,.5,239,.5,284,.5,319,1,0,2
,284,2,253,1,284,2,253,1
260 DATA 239,2,253,1,239,2,253,1,225,3,213,1,284,1,284,1,268,2,319,1,338,1,319,.
5,284,.5,253,.5,225,.5
270 DATA 213,2,253,1,239,1,284,1,284,1,0,1,284,.5,253,.5,239,.5,284,.5,253,1,319
,.5,284,.5,253,.5,239,.5
280 DATA 213,2,253,1,239,1,284,1,284,1,0,1,284,.5,253,.5,239,.5,284,.5,319,1
290 DATA 253,2,319,1,284,1,426,1,426,1,426,1,426,1,426,1,319,1,638,1,638,1,638,.
5,638,.5,506,.5,425,.5,319,.5,426,.5
300 DATA 284,1 ,426,1 ,426,1 ,426,1 ,426,1 ,426,1 ,638,1 ,0,1 ,0,1 ,0,3 ,319,1 ,
358,1 ,319, 1,319 ,1,358, 1,319,1 ,284,1 ,190,1 ,213
,1
310 DATA 268,1,284,1,319,1,338,1,0,1,426,1,451,3,426,1,0,1,0,1,253,2,319,1,284,1
,426,1,426,1,426,1,426,1,426,1,319,1,638,1,638,1
320 DATA 638,.5,638,.5,506,.5,426,.5,426,.5,284,1,426,1,426,1,426,1,426,1,426,1,
638,1
```

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



CRAFTON & XUNE	107 F	186 F
EDEN BLUES	107 F	186 F
ELITE	127 F	183 F
FIGHTER PILOT	92 F	129 F
GESTE D'ARTILLAC	196 F	249 F
GHOST'S GOBLIUS	84 F	138 F
GLADIATOR	92 F	139 F
GOLD HITS	99 F	129 F
GRAPHIC CITY	142 F	189 F
GREEN BERET	86 F	139 F
GUNFRIGHT	96 F	—
HERITAGE	80 F	167 F
JACK THE NIPPER	92 F	122 F
KNIGHT GAMES	86 F	139 F
KNIGHT RIDER	86 F	139 F
KUNG FU MASTER	89 F	138 F
LEADER BOARD	88 F	138 F
MACADAM BUMPER	117 F	169 F
MANDRAGORE	196 F	214 F
MICROSCRABLE	193 F	224 F
MOVIE	92 F	142 F
NEXUS	117 F	154 F
NODES OF YESAD	96 F	139 F
ORPHEE	—	280 F
PACIFIC	112 F	139 F
PAPER BOY	92 F	135 F
PING PONG	88 F	131 F
REBEL PLANET	88 F	139 F
RESCUE ON FRATALUS	92 F	139 F
ROOM 10	83 F	135 F
SAI COMBAT	83 F	135 F
SAMANTA FOX	92 F	115 F
SILENT SERVICE	86 F	141 F
SKY FOX	92 F	139 F
SORCERY	86 F	—
SORCERY +	—	129 F
SORTILEGE	88 F	139 F
SPITFIRE 40	88 F	125 F
SRAM	—	135 F
STAINLESS STEEL	89 F	139 F
STRIKE FORCE HARRIER	94 F	130 F
TENNIS 3 D	142 F	165 F
THEATRE EUROPE	107 F	181 F
THE IMAGE SYSTEM	—	193 F
THEY SOLD A MILLION 2	96 F	152 F
TOAD RUNNER	107 F	166 F
TOMAHAWKS	92 F	139 F
V	89 F	142 F
VAMPIRE	87 F	139 F
WHO DARES WINS 2	89 F	139 F
WINTER GAMES	89 F	139 F
YIE AR KUNG FU	92 F	120 F
ZAXX	119 F	162 F
ZOMBI	—	166 F

BLACKSTAR	131 F
BLOCUS	NC
BRIDGE PLAYER	171 F
COLOSSUS CHESS 4	230 F
CYRUS 2 CHESS	141 F
DR GRAPH	599 F
DR DRAW	599 F
DR CBASIC COMPILER	599 F
DR PASCAL MT +	599 F
D BASE 2	746 F
FACTURATION STOCKS	1599 F
FAIR LIGHT	125 F
GENECAR	150 F
GESTION DE FICHIER	291 F
HOBBIT	NC
QUICK MAILING	720 F
LIGHT PEN	420 F
LORDS OF THE RINGS	175 F
MULTIPLAN	446 F
POCKET BASE	796 F
POCKET CALC	495 F
POCKET WORDSTAR	886 F
SAS ATTACK	152 F
SPACE INVADERS	NC
SPELL BREAKER	NC
TOMAHAWK	160 F
TURBO PASCAL	696 F
TURBO TOOLBOX	696 F
TURBO TUTOR	396 F

SÉLECTION

3D GRAND PRIX	87 F	139 F
5 E AXE	165 F	185 F
AIGLE D'OR	165 F	185 F
ALIEN HIGHWAY 2	86 F	129 F
ATTENTAT	—	141 F
BATMAN	86 F	133 F
BIGGLES	92 F	139 F
BOULDERDASH 3	102 F	—
BOMB JACK	87 F	139 F
CAULDRON 2	75 F	119 F
CLAP CINE	—	164 F
COMMANDO	82 F	139 F
CONTAMINATION	110 F	190 F
DESERT FOX	87 F	139 F
DRAGON'S LAIR	87 F	139 F
CYRUS CHESS	128 F	128 F



PCW 8256

10 DISC 3"	350 F
3D CLOCK CHESS	169 F
COMPTA ALIENOR	897 F
AMSTRADAMES	189 F
ARSENE	NC
BATMAN	133 F

UTILITAIRES

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR	191 F	395 F
CALCUMAT		446 F
DATAMAT		395 F
TEXTOMAT		395 F
DAMS	291 F	391 F
SUPER PAINT		391 F
WORDSTAR POCKET		886 F
POCKET BASE 6128		796 F
POCKET CALC 6128		495 F
TURBO PASCAL 6128		696 F
TURBO TOOLBOX 6128		696 F
TURBO TUTOR 6128		396 F

PÉRIPHÉRIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	150 F
QUICKSHOT 2	99 F
COMPETITION PRO 5000	215 F
QUICKSHOT 7	128 F
QUICKSHOT 9	165 F
THE STICK	142 F
HOUSSE 464	115 F
HOUSSE 6128	115 F
HOUSSE STAND SIEGLEE 8256	178 F
INTERFACE RS 232 C	550 F
SYNTHETISEUR VOCAL (D)	345 F
CRAYON OPTIQUE	247 F
MERCITEL PCW 1	1270 F
MERCITEL PCW 2	2580 F
MODEM UNIVERSEL	1710 F

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue.



BON DE COMMANDE

à retourner à :

(Libeller en lettres majuscules)

187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

AMS – 15

MATÉRIEL	TITRES	K7	D	PRIX
	TOTAL			
	Frais de port			+ 20 F
	TOTAL			

NOM : ____________________

Adresse : ____________________

____________________ *Tél. :* ____________________

carte bleue CB — PAYEZ PAR CARTE BLEUE

□□□□.□□□□.□□□□.□□□□

Date d'expiration — / — *Signature :*

Mode de règlement : Chèque □ Mandat-poste □ Contre-remboursement □ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

CROCODILE

PROGRAMMEZ L'AMSTRAD

Turbo Pascal sur Amstrad
par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Ou comment maitriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

Clefs pour Amstrad
Tome 1-Système de base
par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

CP/M plus sur Amstrad
par Y. Dargery
128 pages - 100 FF

Pour profiter du "plus" de CP/M3, vous servir au mieux de l'éditeur, copier, protéger ou lister un fichier, enchaîner plusieurs commandes CP/M, formater ou dupliquer un disque. Ce livre vous apprend à piloter le système d'exploitation de votre machine et compare les possibilités de CP/M plus et de CP/M2.

CREEZ SUR AMSTRAD

Le livre de l'Amstrad
par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

Clefs pour Amstrad
2. Système disque
par D. Martin et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc...

Assembleur de l'Amstrad
par M.Henrot
192 pages - 105 FF

Découvrez les principes de l'assembleur du Z 80 et appliquez ces connaissances aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de sons. Apprenez à utiliser au mieux les périphériques de votre micro et entrainez-vous au travers des exemples et des exercices proposés.

Graphismes en assembleur sur Amstrad CPC
par F. Pierot
302 pages - 145 FF ✱

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC.
Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

Trois étapes vers l'intelligence artificielle sur Amstrad CPC
par R. Descamps
280 pages - 160 FF✱

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

Création et animations graphiques sur Amstrad
par Fouchard et Corre
128 pages 110 FF ✱

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.
A vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

Super générateur de caractères
par J.F Sehan
216 pages - 140,00 FF

Illustrez ou animez vos programmes éducatifs, vos jeux d'arcades, de rôle ou d'aventure grâce à ce recueil de graphiques très variés (personnages, animaux, objets divers...).
Apprenez aussi à créer d'autres dessins au gré de votre imagination.

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à P.S.I. DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex

DÉSIGNATION	PRIX
Frais de port	10,00 FF
TOTAL	

☐ Paiement par chèque joint
☐ Paiement par Carte Bleue Visa

Signature :

N° ______
Date d'expiration ______
☐ Je demande le catalogue P.S.I. gratuit

Nom ______
Prénom ______
Rue ______ N° ______
Ville ______ Code Postal ______

A-15

EN VENTE CHEZ VOTRE LIBRAIRE ET EN BOUTIQUES SPÉCIALISÉES

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD

LE LIVRE DE L'AMSTRAD CPC464-CPC664 TOME 1 DANIEL MARTIN - PHILIPPE JADOUL

mémento — CLEFS POUR AMSTRAD CPC 464 - 664 et 6128 — 1. Système de base — Daniel Martin

mémento — CLEFS POUR AMSTRAD CPC 464-664/6128 et PCW 8256 — 2. Système disque — Daniel Martin, Philippe Jadoul — Editions du P.S.I.

CP/M PLUS SUR AMSTRAD 6128 ET 8256

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD CPC 464 ET 664

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC

TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR AMSTRAD CPC

CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD CPC

SUPER GÉNÉRATEUR DE CARACTÈRES SUR AMSTRAD



MINITELEC

La famille des AMSTRAD CPC, bien que commençant à devenir ancienne s'agrandit décidément tous les jours. Les interfaces et autres logiciels ne manquent plus, et on peut raisonnablement dire que, du maniaque de Sorcery à l'épicier désirant assurer la gestion de son stock de riz par ordinateur, on trouve vraiment de tout. En ce qui concerne la télématique, il en est de même. Les logiciels pour émulation Minitel et autres modems ou câble de liaison vers un Minitel, existent en grand nombre. On pourrait presque dire que toutes marques confondues, même dans le cas des marques françaises de micro-ordinateurs, les CPC sont à l'heure actuelle dans le peloton de tête en ce qui concerne les logiciels télématiques. Étonnant lorsque l'on sait que Minitel est un produit typiquement français.
Mais le succès de celui-ci a certainement attiré l'intérêt de ceux-là.

Parmi tous les modems existants à l'heure actuelle, il en un qui se démarque, il s'agit du DTL de la société DIGITELEC. Sa particularité est d'être le seul modem à connexion directe sur le CPC. (C'est-à-dire se branchant sur le bus arrière du CPC). Cette méthode offre de nombreux avantages, le moins négligeable étant le gain de prix, l'interface RS232 n'étant plus nécessaire. Tardivement arrivé sur les machines Z80 (comme le Spectrum) alors qu'il était déjà adapté sur Commodore 64, celui-ci en raison de son prix intéressant, poursuit tranquillement sa carrière, le dernier venu de la gamme étant après le DTL2000, le DTL2100.

Pensant sans doute que le logiciel livré avec les DTL possédait quelques lacunes, la société VIDÉOMATIQUE, basée à BRIVVES, a décidé de concevoir un logiciel dédié à ce modem, intitulé MINITELEC. L'idée semble quelque peu étrange, si l'on songe que ce logiciel ne pourra s'adapter qu'au modem de DIGITELEC, alors que tous les autres concepteurs utilisent la RS232 AMSTRAD pour élargir leur marché, mais elle fait son chemin si l'on songe qu'une application autant dédiée a pour avantage de pouvoir exploiter toutes les subtilités du DTL (notamment la numérotation automatique du DTL2100).

Une fois le modem connecté, il suffit d'insérer la disquette puis de taper RUN "MODEM" pour lancer le logiciel. A première vue, la présentation est sobre mais de bonne qualité.
Le premier menu nous demande si nous utilisons un DTL2000 ou 2100 (le second, étant le seul qui permette d'obtenir la numérotation automatique).
Première opération : tester la qualité de l'émulateur couleur. Celui-ci contrairement à l'émulateur de la société MERCI (qui est en mode 1, 4 couleurs), est en mode 0 (16 couleurs). Techniquement, le choix de l'un ou de l'autre présente des avantages et des inconvénients. Le mode 1 n'offre que 4 couleurs sur 8, mais présente une meilleure qualité du graphisme. Le second restitue les 8 couleurs du Minitel, mais les matrices de caractères ne sont que de 8 en hauteur pour 4 pixels en largeur. Libre à vous de faire votre choix, les deux modes nous paraissent attrayants.
Quel que soit le mode (2000 ou 2100), MINITELEC offre la possibilité de sauver des pages écran, et de les restituer par la suite. Pour regarder tranquillement le programme de la télévision ou un écran graphique de qualité, le tout sans payer une note trop astronomique, ce mode est indispensable. Pour revoir les pages écrans sauvegardées, vous choisissez l'option 3, et vous les faites défiler une à une dans l'ordre où elles ont été entrées, en appyant sur la barre d'espacement.
La dernière subtilité de MINITELEC est la composition de numéros, automatiquement par le modem. Elle permet de choisir entre TELETEL 1, TELETEL 2 et TELETEL 3 qui sont préprogrammés. Il est également possible d'entrer un numéro de votre choix, et de rappeler le dernier numéro composé (idéal quand la ligne est occupée). Un seul regret cependant, il aurait été très pratique de pouvoir utiliser le DTL comme numéroteur électronique, par exemple en association avec un fichier contenant des numéros de téléphone.



En conclusion, MINITELEC est un produit bien fini, que les utilisateurs de modem DTL auront plaisir à utiliser. Il peut également servir d'argument pour l'achat d'un modem DIGITELEC.

Eric Boulou N'ba

Du sérieux qu'ils ont dit! Un numéro des Cahiers d'Amstrad pour le Sicob, oui vous savez, le salon où y-a-que-des-adultes-sérieux. On aurait pu faire comme ces gens sérieux et vous montrer une jolie blonde aux intéressantes coordonnées cartésiennes (même si elle ne sait pas qui était Descartes) posant la secrétaire parfaite ravie de son TASWORD ou Einstein tirant la langue sur MASTERCALC en écrivant E=MC2, ou encore Saint-Pierre tenant son Grand Livre sur MASTERFILE. Chaque image bien sur tirée en super hi-tech avec force laser et glace carbonique. Non, nous ne pensons pas que vous soyez du genre à chercher ce genre de succédané d'information. **Faut-il encore parler de TASWORD les traitements de texte pour chaque AMSTRAD? Ah oui bien sûr, la nouvelle version pour les PCW! - nous y reviendrons plus tard. MASTERCALC le tableur rapide puissant et facile? Ben... Amstrad Magasine n'en a dit que du bien en juillet, allez plutôt lire leurs commentaires neutres et non sollicités. MASTERFILE, ça on connait déjà!** *Ah oui et bien il y a du nouveau* **MASTERFILE III** *entièrement réécrit en tenant compte des commentaires et suggestions des nombreux utilisateurs des précédentes versions, l'aboutissement de la gestion de données sur CPC (en attendant la version PCW...). Une base de données "relationelle" qui ne vous limite pas: 50 champs définissables à 240 caractères chacuns, et seuls les bits utilisés sont sauvés donc pas de perte de place comme avec tous ces programmes dont les champs sont prédimensionnés.* MASTERFILE III peut contenir dans ses 64Kb plus de 1000 nom et adresses, en mémoire vive! imaginez la vitesse de traitement... et un seul lecteur est nécessaire. MASTERFILE III peut exporter et importer des données, par exemple avec TASWORD. Vous pouvez créer et intégrer vos propres routines en Basic pour effectuer des traitements particuliers sur les champs ou le fichier entier. Une recherche rapide et flexible. Un prix comme tous ceux de chez Sémaphore, à faire pleurer les requins et les pirates. Et ne vous laissez pas dire que "pour ce prix là...", MASTERFILE n'est pas un jouet écrit en Basic, ni un dinosaure balourd en CP/M. Du pur code machine, de l'informatique quoi! VOUS SERIEZ ÉTONNÉS DU NOMBRE D'UTILISATEURS DE "COMPATIBLES" QUI NOUS DEMANDENT UNE VERSION POUR LEURS MACHINES (ILS SERONT D'AILLEURS BIENTÔT EXAUCÉS POUR CE QUI EST DE TASWORD ET MASTERFILE). BEAUCOUP D'ENTRE-VOUS PAIENT BEAUCOUP PLUS CAR ILS ACHÈTENT UNE BASE DE DONNÉES APRÈS L'AUTRE POUR LES JETER TOUTES EN FAVEUR DE MASTERFILE. LE TRUC, RENSEIGNEZ- VOUS AUPRÈS D'UTILISATEURS, LISEZ LES CRITIQUES ET CHOISISSEZ MASTERFILE EN PREMIER. **Un autre aspect, essayez de téléphoner aux autres fournisseurs et demandez à parler à un programmeur pour des informations techniques... ensuite essayez Sémaphore, je crois que vous remarquerez la différence. MASTERFILE comme MASTERCALC et TASWORD 6128 sont entièrement compatibles avec les extensions de mémoires utilisant le même système de "bank" que le 6128 - pour le moment seules les extensions DK'tronics répondent à ce critère et sont donc compatibles sans modifications avec les programmes en code machine écrits spécifiquement pour CPC 6128.** COMME TOUJOURS, SÉMAPHORE PROPOSE UNE MISE À JOUR À UN PRIX FAVORABLE DES ANCIENNES VERSIONS ET DES CONDITIONS INTÉRESSANTES POUR LES ACHATS GROUPÉS DE TASWORD 6128, MASTERCALC 6128, MASTERFILE III ET L'EXTENSION DK'TRONICS 64K. PARLONS UN PEU DE TASWORD, C'EST LUI QUI

travaille ici et j'aimerais vous montrer une chose qu'il peut faire faire à votre AMSTRAD qu'aucun autre programme de traitement de texte sur AMSTRAD ne peut... collez-y TASPRINT et hop, doublé le nombre des styles d'écritures disponibles sur votre imprimante matricielle! Bien sûr ce n'est qu'une petite chose à côté des quelques cent options et fonctions offertes par ce progiciel de la dernière génération (Pas de vieilles "stars" rafraîchies chez Sémaphore). TASWORD est disponible en 4 versions, 464, "D" pour les 464 avec disquettes et 664, 6128 et maintenant 8000 pour les PCW. Les versions "D", 6128 et 8000 incorporent une option " mail-merge " (c'est un des seuls deux ou trois mots anglais que vous trouverez dans TASWORD car à Genève aussi on parle français!). "Mail- merge", ou "fusion texte/fichier de données". TASWORD 8000 a bien sûr le plus de fonctions, machine hôte aidant, certains disent qu'un traitement de texte est bon parcequ'il a un gros manuel et que en plus des gens "doués" doivent écrire des livres pour aider d'autres moins doués à le maîtriser. Chez Sémaphore on pense qu'après tout, on achète un traitement de texte pour écrire des livres, par pour les lire. En plus TASWORD c'est rapide et puissant... document de plus de 100.000 caractères sur le 8256 et plus de 300.000 sur le 8512, le passage de la ligne 1 à la ligne 5433 se fait en sept secondes, le retour en quatre ! TASWORD permet de piloter toute imprimante externe via l'interface Centronics / Parallèle AMSTRAD. AH OUI, AGENDA CPC! LÀ ALORS, POUR CEUX QUI COMME MOI ONT DE LA PEINE À ORGANISER LEUR EMPLOI DU TEMPS ET À TENIR LES DÉLAIS... AGENDA, CALENDRIER, HORLOGE, RECHERCHE, TRI AUTOMATIQUE, BLOC-NOTES, CALCULS (TENUE DES DÉPENSES) ... TOUT Y EST. DISCMATE, L'UTILITAIRE DE GESTION DE DISQUETTES POUR LE PCW, ÉDITION DU CATALOGUE, FONCTION DE COPIE DE FICHIERS SIMPLE ~ VOUS POURREZ OUBLIER PIP$*# :/&& ETC...~ ET, ZIPDISC QUI ACCÈLÈRE LES ACCÈS DISQUETTES D'ENVIRON 20%. POUR CPC, IL Y A AUSSI SEMDRAW 2 + DESSIN TECHNIQUE LES UTILITAIRES DAO DES PROFESSIONNELS. DEMANDEZ CES PROGRAMMES CHEZ VOTRE REVENDEUR SPÉCIALISÉ HABITUEL OU À DÉFAUT, DIRECTEMENT CHEZ SÉMAPHORE. Sémaphore c'est aussi une gamme de périphériques fiables et performants créés et testés sur AMSTRAD - extensions mémoires DK'tronics, Mirage Imager (la petite bête miracle qui copie tout sur disquette), l'excellent crayon optique DART, interfaces et lecteurs de disquettes externes 3.5 ou 5 1/4 pour PCW et... enfin, alphaMEGA le disque dur 10 MEGABYTE pour PCW. Partitionné en deux disque logiques de 5 megabyte devenant les lecteurs C: et D: le système alphaMEGA est conforme au standard CP/M et totalement compatible avec les logiciels créés pour fonctionner dans l'environnement CP/M Plus. MAIS SI VOUS NOUS AVEZ SUIVI JUSQU'ICI ET QUE VOUS AIMERIEZ EN SAVOIR PLUS, ENVOYEZ (VOUS L'AVIEZ DEVINÉ) UN PETIT MOT (ILS ADORENT ÇA) À SÉMAPHORE POUR DEMANDER LEUR DOCUMENTATION COMPLÈTE (UN COUPON RÉPONSE C'EST UN PEU VIEUX JEU MAIS ÇA FAIT TOUJOURS PLAISIR...) POUR CEUX QUI HABITENT PRÈS DE GENÈVE, SÉMAPHORE Y TIENT BOUTIQUE AU 6 RUE DE LA TERRASSIÈRE, MAIS POUR LA CORRESPONDANCE, ÉCRIVEZ À :

SÉMAPHORE LOGICIELS, DEPT. CA, CASE POSTALE 32, CH 1283 LA PLAINE - SUISSE. DÉTAXE À L'EXPORTATION - CARTES VISA & EUROCARD, MANDAT INT. OU CONTRE REM.



AMSTRAD MAGAZINE LIBRAIRIE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débuter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101. Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. . (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad. réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débuter avec votre PCW. réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débuter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201. Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes. réf : 202. Prix :
Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. . (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203. Prix : 108 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204. Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205. Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206. Prix :, 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207. Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad. réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209. Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210. Prix : 108 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débute en Basic Amstrad. réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464. réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1. réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2. réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304. Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128. réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307. Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308. Prix : 210 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401. Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur. réf : 402. Prix : 108 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).



Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes. réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502. Prix : 199 F.
Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmateur d'Eprom, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM : ....

ADRESSE : ....

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
	TOTAL		

Date :

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

am15

LECTEURS

N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page 117, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

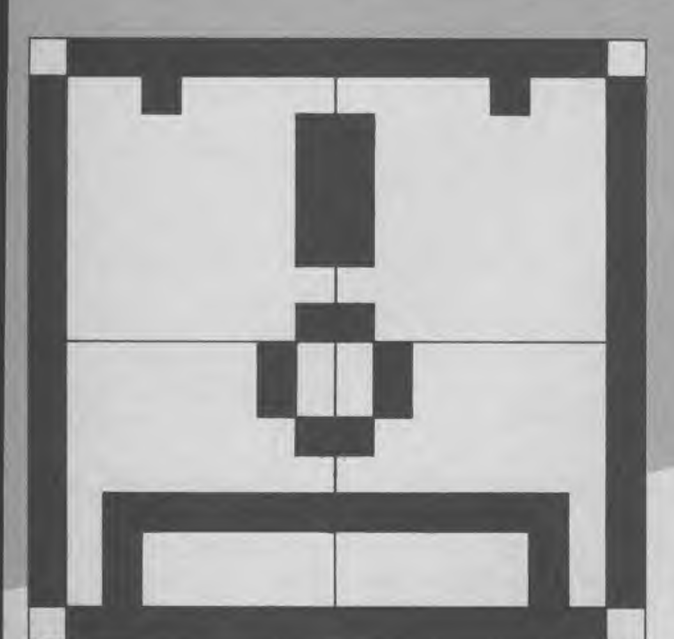
TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

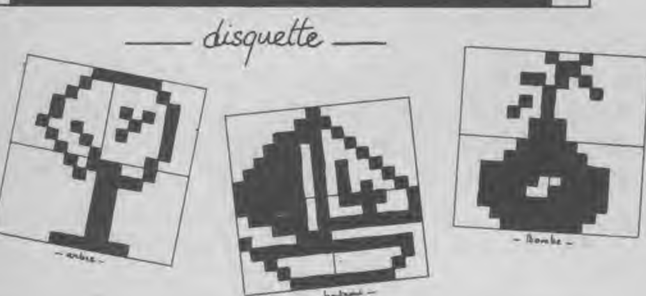
Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

AMSTRADIAN





— disquette —



Vous êtes à court d'imagination pour vos jeux ? Vous ne maîtrisez pas très bien l'instruction SYMBOL ? Cette petite rubrique va vous donner les moyens de remplacer avantageusement le curseur par des motifs. Chiffres agrandis pour marquer les changements de tableaux, monstres de l'espace, tanks pour vos jeux guerriers, etc. nous avons tout prévu. Il ne vous reste plus qu'à repiquer le motif qui vous inspire pour l'incorporer tel quel à votre programme.

```
10 ' ************ DISQUETTE ***********
20 '
30 SYMBOL 251,127,144,129,129,129,129,128,1
29
40 SYMBOL 252,254,9,129,129,129,129,1,129
50 SYMBOL 253,130,130,129,128,191,160,160,1
27
60 SYMBOL 254,65,65,129,1,253,5,5,254
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
120 '***** EXEMPLE D'UTILISATION ****
130 '
140 '----- CODES POUR EFFACER -------
150 '--- LE CARACTERE PRECEDENT-----
160 '
170 B$=CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(8)+CHR$ (8)
+CHR$(10)+CHR$(128)+CHR$(128)
180 '---------------------------------
190 CLS
200 FOR K=3 TO 20 STEP 2
210 '----------------------------------
220 '**FAIRE BOUGER LE NOUVEAU-MOTIF**
230 '----------------------------------
240 LOCATE k,4:PRINT A$
250 '----------------------------------
260 '**EFFACER L'ANCIENNE POSITION ***
270 '----------------------------------
280 LOCATE K-2,4:PRINT B$
290 FOR T=1 TO 100:NEXT:REM TEMPORISER
300 NEXT K
310 '----------------------------------
320 '**FAIRE BOUGER MOTIF VERTICALEMENT
330 '----------------------------------
340 FOR K=4 TO 20 STEP 2
350 LOCATE 19,K:PRINT A$
360 '----------------------------------
370 '** EFFACER L'ANCIENNE POSITION **
380 '----------------------------------
390 LOCATE 19,K-2:PRINT B$
400 FOR T=1 TO 50:NEXT:'TEMPO RAPIDE
410 NEXT K
420 '----------------------------------
430 ' A VOUS D'ESSAYER ...
440 '----------------------------------
450 LOCATE 15,23:PRINT "I VOILA ! I"
```

```
10 ' ************ ARBRE ***************
20 '
30 SYMBOL 251,3,4,8,16,16,36,18,9
40 SYMBOL 252,240,8,4,84,36,66,6,8
50 SYMBOL 253,5,2,0,0,0,0,0,7
60 SYMBOL 254,200,240,192,192,192,192,192,2
40
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ********** BATEAU ***************
20 '
30 SYMBOL 251,1,3,15,29,61,125,253,253
40 SYMBOL 252,0,128,64,32,16,72,68,82
50 SYMBOL 253,253,125,29,135,127,32,16,15

60 SYMBOL 254,121,17,255,0,254,2,4,248
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ BOMBE ***************
20 '
30 SYMBOL 251,1,0,6,1,5,9,3,3
40 SYMBOL 252,32,192,160,16,0,0,192,192
50 SYMBOL 253,7,15,31,62,60,63,63,31
60 SYMBOL 254,224,240,248,124,252,252,248,2
46
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ********* TANK GAUCHE ************
20 '
30 SYMBOL 251,127,127,127,7,7,4,252,128
40 SYMBOL 252,255,255,255,252,252,60,60,28
50 SYMBOL 253,128,252,4,7,7,127,127,127
60 SYMBOL 254,28,60,60,252,252,255,255,255

70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)
+CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

Pour incorporer un motif à vos programmes :
1 - recopier les lignes concernées en début de programme ;
2 - pour rappeler un motif et l'afficher, par exemple, il suffit de faire PRINT A$ (voir programme exemple).
Nota : n'oubliez pas que la chaine A$ représente le motif créé sur une matrice de 16X16.

```
10 ' ************ COURSE 1 ************
20 '
30 SYMBOL 251,7,1,6,52,60,52,4,12
40 SYMBOL 252,224,128,96,44,60,44,32,48
50 SYMBOL 253,9,10,9,105,105,120,103,98
60 SYMBOL 254,144,80,144,150,150,30,230,70
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ COURSE 2 ************
20 '
30 SYMBOL 251,1,2,4,104,104,121,106,106
40 SYMBOL 252,128,64,32,22,22,158,86,86
50 SYMBOL 253,11,10,217,208,247,215,212,15
60 SYMBOL 254,208,80,155,11,239,235,43,240
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ COURSE 3 ************
20 '
30 SYMBOL 251,7,8,26,24,24,24,27,10
40 SYMBOL 252,224,16,88,24,24,24,216,80
50 SYMBOL 253,10,26,26,25,24,24,4,3
60 SYMBOL 254,80,88,88,152,24,24,32,192
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ COURSE 4 ************
20 '
30 SYMBOL 251,98,103,120,105,105,9,10,9
40 SYMBOL 252,70,230,30,150,150,144,80,144
50 SYMBOL 253,12,4,52,60,52,6,1,7
60 SYMBOL 254,48,32,44,60,44,96,128,224
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

```
10 ' ************ COURSE 5 ************
20 '
30 SYMBOL 251,15,212,215,247,208,217,10,11
40 SYMBOL 252,240,43,235,239,11,155,80,208
50 SYMBOL 253,106,106,121,104,104,4,2,1
60 SYMBOL 254,86,86,158,22,22,32,64,128
70 '
80 ' ** Reconstitution du caractere **
90 '
100 a$=CHR$(251)+CHR$(252)+CHR$(8)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(253)+CHR$(254)
```

ESPACE

Vous voilà promu « Lieutenant de Vaisseau » de la flotte intersidérale. Aux commandes de votre appareil, aidé de votre ordinateur de bord, vous devrez vous servir des touches :

- Z pour aller à gauche.
- X pour descendre.
- / pour monter.
- \ pour aller à droite.
- <ESPACE> pour ouvrir le feu.

Pour réussir votre mission, il vous faudra détruire les dix vaisseaux ennemis qui menacent votre astronef. Ces ennemis attaqueront dès leur apparition. Une seule solution, combattre. Ajustez les ennemis à l'aide de votre viseur et bonne chance. Vous disposerez de cinq vies pour mener à bien votre mission et prouver votre mérite.

Vous pourrez refaire le plein d'énergie en vous positionnant sur le point brillant (clignotant). Au cours d'énergie, vous risqueriez de vous perdre à jamais dans l'espace.

Michel Defert

```
2 REM ******     LA GERRE DE L'ESPACE      ***
***
3 REM ************************************
***
******     par Michel  DEFERT      ******

4 INK 0,1:INK 1,24
5 CLS:MODE 2:GOSUB 10000
6 INK 0,1:INK 1,24
10 CLS:MODE 1:INK 0,1:INK 1,0:INK 2,19:INK
3,25
20 GOSUB 870
30 a$=CHR$(247):h=0
40 a1=20:b1=9
45 g$=CHR$(249)
50 c1=20:c2=8:b$=CHR$(242):c$=CHR$(243):d$=
CHR$(248)
55 d1=(a1*16)-8:d2=392-((b1-1)*16)
60 pir=10:vie=5:g=14
65 e$=CHR$(144):f$=CHR$(250)
67 ENT 1,30,6,1
70 REM ***** dessin du vaisseau ******* ***
***********************************
80 FOR i=0 TO 639
90 MOVE 0+i,351:DRAW 0+i,399,2
100 NEXT i
110 FOR i=1 TO 321
120 MOVE 159+i,306:DRAW 159+i,351
130 NEXT i
160 FOR i=1 TO 48
170 MOVE 16,351:DRAW 159,306+i,2
180 MOVE 623,351:DRAW 480,306+i
190 NEXT i
191 MOVE 16,350:DRAW 16,367,1
192 MOVE 159,306:DRAW 159,367
193 MOVE 480,306:DRAW 480,367
194 MOVE 623,350:DRAW 623,367
195 MOVE 0,350:DRAW 16,350,1:DRAW 159,306:D
RAW 480,306:DRAW 623,350:DRAW 639,350
197 MOVE 0,367:DRAW 639,367
220 FOR i=0 TO 639
230 MOVE 0+i,0:DRAW 0+i,80,2
240 NEXT i
250 FOR i=1 TO 321
260 MOVE 159+i,80:DRAW 159+i,130
270 NEXT i
280 FOR i=1 TO 50
290 MOVE 16,80:DRAW 159,128-i,2
300 MOVE 623,80:DRAW 480,128-i
310 NEXT i
320 FOR i=1 TO 16
330 MOVE 176-i,128:DRAW 192-i,140
340 MOVE 480-i,128:DRAW 464-i,140
350 NEXT i
360 FOR i=1 TO 8:MOVE 175,128-i:DRAW 191,14
0-i
370 MOVE 464,128-i:DRAW 448,140-i
380 NEXT i
382 MOVE 0,80:DRAW 16,80,1:DRAW 161,130:DRA
W 478,130:DRAW 623,80:DRAW 639,80
390 MOVE 159,0:DRAW 159,128,1
410 MOVE 16,0  :DRAW 16,80
420 MOVE 624,0 :DRAW 624,80
440 MOVE 480,0:DRAW 480,128
450 REM ** delimitation des fenetres ** ***
***********************************
460 WINDOW #1,13,28,5,4:PAPER #1,3:CLS #1
470 WINDOW #2,12,29,19,20:PAPER #2,3:CLS #2
480 WINDOW #3,3,9,23,24:PAPER #3,3:CLS #3
490 WINDOW #4,32,38,23,24:PAPER #4,3:CLS #4
500 REM ***** tableau de bord ********* ***
***********************************
510 FOR i=12 TO 18 STEP 6
520 PEN 3:LOCATE i,22
530 PRINT CHR$(240)
540 LOCATE i,23
550 PRINT CHR$(246)
560 LOCATE i,24:PRINT CHR$(240)
565 NEXT i
566 FOR i=14 TO 16:LOCATE i,22:PRINT CHR$(2
40):LOCATE i,23:PRINT CHR$(240):LOCATE i,24
:PRINT CHR$(240):NEXT i
575 LOCATE 15,22:PRINT CHR$(246):LOCATE 14,
23:PRINT CHR$(246):LOCATE 15,24:PRINT CHR$(
```



```
240):LOCATE 16,24:PRINT CHR$(246):LOCATE 15
,23:PRINT CHR$(240):LOCATE 13,24:PRINT CHR$
(246):LOCATE 17,22:PRINT CHR$(246)
577 FOR i=13 TO 17 STEP 4:LOCATE i,22:PRINT
 CHR$(241):LOCATE i,23:PRINT CHR$(244):LOCA
TE i,24:PRINT CHR$(245):NEXT i
580 FOR i=23 TO 29 STEP 6
590 LOCATE i,22
600 PRINT CHR$(240)
610 LOCATE i,24
620 PRINT CHR$(240)
630 LOCATE i,23:PRINT CHR$(240)
631 NEXT i:FOR i=24 TO 28 STEP 4
632 LOCATE i,22:PRINT CHR$(241)
633 LOCATE i,23:PRINT CHR$(244)
634 LOCATE i,24:PRINT CHR$(245)
635 NEXT i
636 LOCATE 23,23:PRINT CHR$(246):LOCATE 29,
22:PRINT CHR$(246)
640 FOR i=25 TO 27:FOR u=22 TO 24:LOCATE i,
u:PRINT CHR$(32):NEXT u:NEXT i
645 PLOT 390,40:DRAW 400,40,3:DRAW 400,50:D
RAW 420,50:DRAW 420,30:DRAW 425,30:DRAW 425
,40:DRAW 410,40:DRAW 410,20:DRAW 425,20
650 LOCATE #1,6,1:PEN #1,1:PRINT #1,"ENERGI
E"
660 LOCATE #1,2,2:PEN #1,1:FOR i=1 TO 14:PR
INT#1,CHR$(251);:NEXT i
670 LOCATE #2,1,1:PEN #2,1:PRINT#2,"Ordinat
eur de bord"
680 LOCATE #2,6,2:PEN #2,1:PRINT#2,"CPC 464
"
690 LOCATE #3,1,1:PEN #3,1:PRINT#3,"ENNEMIS
"
695 LOCATE #3,2,2:PEN #3,1:PRINT#3,pir
700 LOCATE #4,3,1:PEN #4,1:PRINT #4,"VIE"
710 LOCATE #4,3,2:PEN #4,1:PRINT #4,vie
720 REM ***** trace du radar ********** ***
***********************************
730 FOR a=1 TO 360
740 DEG:MOVE 320,40
750 PLOT 320+25*COS(a),40+25*SIN(a),0
760 NEXT a
770 x=343:y=40
775 LOCATE #2,1,2:PRINT#2,"
  "
780 LOCATE 5,8:PEN 3:PRINT f$
782 LOCATE a1,b1:PRINT a$
785 MOVE 320,40
790 DRAW x,y,2
800 z=z-10
810 x=320+23*COS(z)
820 y=40+23*SIN(z)
830 MOVE 320,40
840 DRAW x,y,1
850 GOTO 1000
860 REM ***** redefinition des caracteres *
************************************ ******
*********************************
870  SYMBOL AFTER 32
880  SYMBOL 240,219,219,219,219,219,219,219
,219
890  SYMBOL 241,0,102,102,0,0,102,102
900 SYMBOL 242,129,66,60,231,126,36,195
910 SYMBOL 243,162,66,231,66,60,255,126,195
920 SYMBOL 244,0,24,24,0,0,24,24
930 SYMBOL 245,24,24,0,195,195,0,24,24
940 SYMBOL 246,219,219,129,129,219,219,219,
219
950 SYMBOL 247,24,24,24,231,231,24,24,24
960 SYMBOL 248,0,36,60,195,126,129
970 SYMBOL 249,195,195,36,90,126,36,195,195
975 SYMBOL 250,20,64,1,128,1,128,2,40
976 SYMBOL 251,0,255,255,255,255,255,255,0
980 RETURN
990 REM ***** definition des touches * ****
***********************************
1000 IF INKEY (22)=0  THEN LOCATE a1,b1:PRI
NT" ":a1=a1+1:LOCATE a1,b1:PRINT a$:d1=(a1*
16)-8:d2=392-((b1-1)*16):GOSUB 4000:IF a1>3
8 THEN a1=38:LOCATE 39,b1:PRINT" "
1010 IF INKEY (71)=0  THEN LOCATE a1,b1:PRI
NT" ":a1=a1-1:LOCATE a1,b1:PRINT a$:d1=(a1*
16)-8:d2=392-((b1-1)*16) :GOSUB 4000:IF a1<
2 THEN a1=2:LOCATE 1,b1:PRINT" "
1020 IF INKEY (30)=0  THEN LOCATE a1,b1:PRI
NT" ":b1=b1-1:LOCATE a1,b1:PRINT a$:d1=(a1*
16)-8:d2=392-((b1-1)*16):GOSUB 4000:IF b1<8
 THEN b1=8:LOCATE a1,7:PRINT" "
1030 IF INKEY (63)=0 THEN LOCATE a1,b1:PRIN
T" ":b1=b1+1:LOCATE a1,b1:PRINT a$:d1=(a1*1
6)-8:d2=392-((b1-1)*16):GOSUB 4000:IF b1>15
 THEN b1=15:LOCATE a1,16:PRINT" "
1035 LOCATE 5,8:PEN 3:PRINT e$
1037 IF a1=5 AND b1=8 AND g<12 THEN GOSUB 5
000
1040 IF h=4 THEN h=INT(RND*4)
1050 IF h=1 THEN c2=12:GOTO 1130
1060 IF h=2 THEN c2=14:GOTO 1202
1070 IF h=0 THEN c2=8 :GOTO 1090
1075 IF h=3 THEN c2=10:GOTO 1170
1080 REM **** apparition des pirates de l'e
space ****************************  ******
******************************************
**************************
1090 LOCATE c1,c2:PRINT" ":c1=c1+INT(RND*3)
:LOCATE c1,c2:PRINT b$:w=w+1:GOSUB 6050:IF
c1>35 THEN c1=35:LOCATE 36,c2:PRINT"    ":w
=0:h=1:c1=20:vie=vie-1:GOSUB 2000
1110 IF a1=c1 AND b1=c2 AND k=0  THEN 1210
1115 IF g=0 THEN 1040
1116 k=1
1120 GOTO 780
1130 LOCATE c1,c2:PRINT" ":c1=c1-INT(RND*2)
```

```
:LOCATE c1,c2:PRINT d$:w=w+1:GOSUB 6050:IF
c1<4 THEN c1=4:LOCATE 3,c2:PRINT "    ":w=0
:h=2:c1=20:vie=vie-1:GOSUB 2000
1150 IF a1=c1 AND b1=c2 AND k=0  THEN 1210
1155 IF g=0 THEN 1040
1156 k=1
1160 GOTO 780
1170 LOCATE c1,c2:PRINT" ":c1=c1+INT(RND*2)
:LOCATE c1,c2:PRINT c$:w=w+1:GOSUB 6050:IF
c1>35 THEN c1=35:LOCATE 36,c2:PRINT"    ":w
=0:h=0:c1=20:vie=vie-1:GOSUB 2000
1190 IF a1=c1 AND b1=c2 AND k=0  THEN 1210
1195 IF g=0 THEN 1040
1196 k=1
1200 GOTO 780
1202 LOCATE c1,c2:PRINT" ":c1=c1-INT(RND*2)
:LOCATE c1,c2:PRINT g$:w=w+1:GOSUB 6050:IF
c1<4 THEN c1=4:LOCATE 3,c2:PRINT"    ":w=0:
h=3:c1=20:vie=vie-1:GOSUB 2000
1204 IF a1=c1 AND b1=c2 AND k=0 THEN 1210
1206 IF g=0 THEN 1040
1208 k=1:GOTO 780
1210 LOCATE c1,c2:PRINT" ":pir=pir-1:ENV 1,
15,1,1,15,-1,5:SOUND 1,350,0,0,1,0,15:h=4:w
=0
1212 LOCATE #3,1,1:PRINT#3,"ENNEMIS"
1214 LOCATE #3,3,2:PRINT#3,pir
1215 GOSUB 6030
1225 IF pir=0 THEN GOTO 1250
1230 FOR i=1 TO 1000:NEXT i
1235 a1=20:b1=9
1240 GOTO 780
1245 REM ***** fin gagne *****************
***********************************
1250 CLS:GOSUB 7000:LOCATE 13,4:PRINT"** BR
AVO **"
1255 LOCATE 6,6:PRINT"votre mission a reuss
ie les 10"
1260 LOCATE 6,8:PRINT"vaisseaux ennemis son
t detruit"
1270 LOCATE 6,10:PRINT"et il vous reste enc
ore";vie;"VIE"
1280 LOCATE 6,12:PRINT"vous rentrez mainten
ant "
1285 LOCATE 6,14:PRINT"a la base spaciale '
MARAICH'"
1290 LOCATE 6,16:PRINT"pour vous preparer"
1300 LOCATE 6,18:PRINT"a une nouvelle Missi
on"
1305 FOR i=1 TO 11500:NEXT i
1310 GOTO 3060
1990 REM ***** Fin Perdu *****************
***********************************
2000 LOCATE #4,3,1:PEN #4,1:PRINT#4,"VIE"
2004 LOCATE#2,1,1:PRINT#2,"
 "
2005 LOCATE#2,2,1:PEN#2,1:PRINT#2,"Vaisseau
 Touche"
2006 INK 0,6,3:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,19
2008 FOR i=1 TO 1000:NEXT i
2009 INK 0,1:INK 1,0:INK 2,19:INK 3,25
2010 LOCATE #4,3,2:PEN #4,1:PRINT#4,vie
2015 IF vie<=2 THEN GOSUB 6020
2020 IF vie=0 THEN 3000
2030 RETURN
3000 INK 0,3,6:INK 1,26:INK 2,26:INK 3,25
3005 GOSUB 7500
3010 FOR i=1 TO 6000:NEXT i
3020 INK 0,1:INK 1,0:INK 2,19:INK 3,25
3030 CLS:LOCATE 10,9:PRINT"Votre mission a
echouee"
3040 LOCATE 10,11:PRINT"vous aurez plus de
chance "
3050 LOCATE 10,13:PRINT"une prochaine fois"
3060 LOCATE 2,24:PRINT "Pret pour une nouve
lle mission (O/N)"
3070 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 3070
3080 IF z$="O" OR z$="o" THEN RUN 10
3090 IF z$="N" OR z$="n" THEN CLS:LOCATE 15
,12:PRINT"AU REVOIR":LOCATE 1,1:INK 1,24:EN
D
3100 PRINT CHR$(7);:GOTO 3070
3990 REM ***** definition des laser *******
***********************************
4000 IF INKEY (47)=0  THEN 4520
4010 RETURN
4520 ENT 1,30,6,1:SOUND 1,5,19,14,0,1
4525 k=0:MOVE 191,140:DRAW d1,d2,3
4530 MOVE 450,140:DRAW d1,d2
4540 MOVE 191,140:DRAW d1,d2,0
4550 MOVE 450,140:DRAW d1,d2
4560 laz=laz+1
4570 IF laz=3 THEN 4600
4580 RETURN
4590 REM ***** compteur Energie ***********
***********************************
4600 LOCATE #1,6,1:PEN #1,1:PRINT#1,"ENERGI
E":LOCATE #1,g+1,2:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(3
2):g=g-1:laz=0
4605 IF g<=4 THEN  GOSUB 6010
4610 IF g=0 THEN 4630
4620 RETURN
4630 LOCATE #1,5,2:PEN #1,1:PRINT#1,"Energi
e 0"
4640 GOTO 1040
4990 REM ***** Vaisseau protege ***********
***********************************
5000 INK 0,1:INK 1,6:INK 2,1:INK 3,25
5003 GOSUB 6000:GOSUB 6040
5004 j=0
5005 ENT 2,5,15,3:SOUND 1,55,19,14,0,2
5010 LOCATE a1,b1:PEN 3:PRINT;a$
5020 FOR i=1 TO 100:NEXT i
5030 LOCATE 5,8:PEN 3:PRINT;e$
```

Communiqué



Falterstraße 51-53
D 7101 Flein bei Heilbronn
Tel. 07131/52061-63
Telex 728915 vortx d

VORTEX

COMMUNIQUE

La societé allemande vortex GmbH qui fabrique et distribue des périphériques pour Amstrad et Atari en R.F.A. (lecteurs de disquette, disques durs, cartes d'extension) est heureuse de vous annoncer la signature d'un accord de distribution exclusive sur le territoire français pour toute sa gamme de produits avec Wings Distribution.

Ce contrat intervient après une phase d'éssai maintenant terminée avec une autre societé.

Wings Distribution prend donc en charge, par l'intermédiaire d'un reseau de revendeurs, toute la distribution française de ce matériel.

R. Michel
vortex allemagne

Geschäftsführer: Reinhardt Michel, Monika Armbruster
Amtsgericht Heilbronn HRB Nr. 3027



Revendeurs, Acheteurs :
Pour tout renseignement d'ordre technique ou commercial concernant les produits **VORTEX**, veuillez contacter :

WINGS **Microelectronics Distribution**
205, rue du Fg. Saint-Honoré - 75008 PARIS
Tél. (1) 42 89 37 26 +

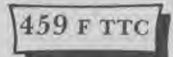
POUR VOTRE AMSTRAD



Cette carte électronique performante conçue par **GEMINI** permet de connecter un second lecteur 5,25'' à votre **PCW 8256** et d'augmenter de 720Ko ses capacités de stockage -mémoire.
Son point fort : Elle accepte tous les types de lecteurs 5,25'' ou 3,5'' (compatible avec plus de **100** types de formats différents).

Un soft de transfert fourni avec la carte permet à votre **PCW de lire et d'écrire** à partir et pour des machines fonctionnant sous MS DOS et PC DOS (IBM PC* et compatibles, Apricot 3,5''...)
Le prix d'**INTERGEM** avec un lecteur de disquette D.D.5,25'' ne dépasse pas celui d'un 2ème lecteur 3'' Amstrad, sans parler de l'économie significative que procure l'utilisation de disquettes 5,25'' à la place du 3''

Bref, un compagnon indispensable pour votre PCW à



EN CADEAU, GEMINI vous offre gratuitement le célèbre jeux «Space invaders» sur la même disquette

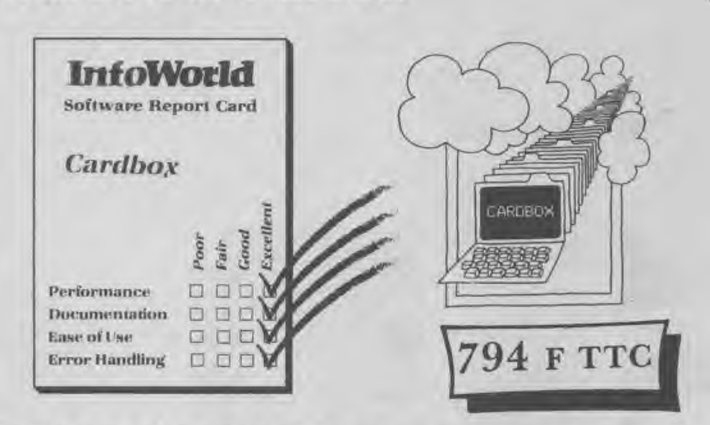
- Egalement chez GEMINI, **DATAGEM** logiciel spécialement conçu pour tirer profit des possibilités du **PCW 8256/8512** (dont le 2ème lecteur 5,25'')

Il permet de nombreuses applications professionnelles telles que la gestion de séries statistiques et de fichiers, avec possibilités d'effectuer des tris, gestion de stocks, mailings... De plus les sorties peuvent être obtenues en format d'étiquettes ou de lettres.
Documentation française disponible.

459 F TTC

ET BIENTÔT : totalement compatible avec Locoscript sur **PCW**, «**FON GEM**» de GEMINI viendra enrichir les types de caractères disponibles pour le traitement de texte. Les accents n'ont pas été oubliés...

CARDBOX de CAXTON



L'INDEX ELECTRONIQUE le plus vendu enfin disponible sur **AMSTRAD 6128** et **PCW** et en version **française.**
Qualités : rapidité, simplicité, flexibilité dans la spécification des cartes du fichier, et puissance avec une capacité de gestion de plusieurs dizaines de milliers de cartes !
Il peut être utilisé pour réaliser mailings et catalogues, etc, et peut-être intégré dans un traitement de texte.
(Existe également sur IBM PC* et compatibles).
Disponible avec documentation française au prix imbattable de **794F TTC**

BRAINSTORM, également de CAXTON

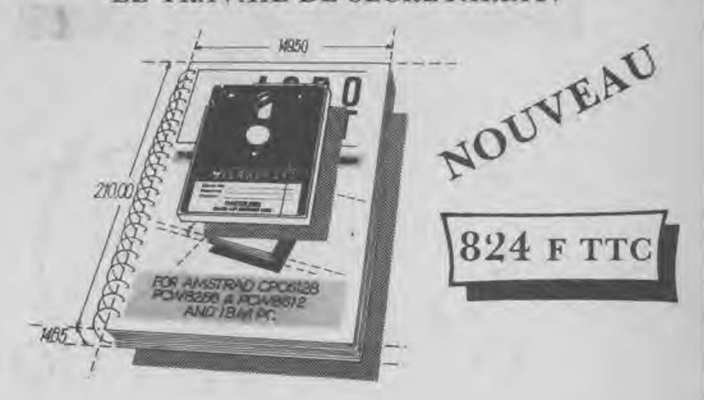
Un mini «**système-expert**» des plus connus et les plus vendus en Angleterre sur **AMSTRAD 6128** et **PCW** et en version **française.**
C'est un instrument de travail qui permet de structurer des idées ou des notes éparses autour d'un sujet donné.
Pour les rédacteurs en mal de plans...
(Existe aussi pour IBM PC* et compatibles).





MICRODRAFT de TIMATIC

MICRODRAFT VA FAIRE POUR LE DESSINATEUR CE QUE LE TRAITEMENT DE TEXTE A FAIT POUR LE TRAVAIL DE SECRETARIAT.



Voilà un nouveau logiciel d'application professionnelle pour l'Amstrad **6128** et **PCW** qui va intéresser étudiants **ingénieurs** et dessinateurs. Connu pour ses capacités de traitement de texte, le **PCW** démontre avec **MICRODRAFT** ses possibilités **graphiques** remarquables.
Autres atouts non négligeables : il peut récupérer la bibliothèque de fichiers du logiciel de dessin industriel AUTOCAD sur IBM PC* et peut fonctionner avec toutes les tables traçantes compatibles H.P.* et les imprimantes compatibles EPSON.
Documentation en **Français** disponible.
(Existe également sur IBM PC* et compatibles).



DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE

205, rue du Fg. Saint-Honoré
75008 PARIS
Tél. : (1) 42.89.37.26 +

Microelectronics Distribution

*IBM et H.P. sont des marques déposées.



```
5040 FOR i=1 TO 100:NEXT i
5050 LOCATE 5,8:PEN 3:PRINT;f$
5060 j=j+1
5070 LOCATE #1,6,1:PEN #1,1:PRINT#1,"ENERGI
E":LOCATE #1,j+1,2:PEN #1,1:PRINT#1,CHR$(25
1);
5080 FOR i=1 TO 100:NEXT i
5090 IF j=14 THEN g=14:INK 0,1:INK 1,0:INK
2,19:INK 3,25:GOSUB 6060:RETURN
5100 GOTO 5005
5990 REM ***** CPC 464 *******************
**********************************
6000 LOCATE #2,1,1:PRINT#2,"
  "
6005 LOCATE #2,6,1:PEN #2,1:PRINT#2,"CPC 46
4":RETURN
6010 LOCATE #2,1,2:PRINT#2,"
  "
6015 LOCATE #2,1,2:PEN #2,1:PRINT#2,"attent
ion ENERGIE":RETURN
6020 LOCATE #2,1,2:PRINT#2,"
  "
6025 LOCATE #2,3,2:PEN #2,1:PRINT#2,"attent
ion VIE":RETURN
6030 LOCATE #2,1,1:PRINT#2,"
  "
6035 LOCATE #2,3,1:PEN #2,1:PRINT#2,"Ennemi
 detruit":RETURN
6040 LOCATE #2,1,2:PRINT#2,"
  "
6045 LOCATE #2,2,2:PEN #2,1:PRINT#2,"Vaisse
au protege":RETURN
6050 LOCATE #2,1,1:PRINT#2,"
  "
6052 IF w=1 THEN ENV 1,10,-1,2 :SOUND 1,125
,0,0,1
6055 LOCATE #2,7,1:PEN #2,1:PRINT#2,"ALERTE
"
6057 IF c1=34 OR c1=25 OR c1=20 OR c1=15 OR
 c1=10 OR c1=5 THEN GOSUB 6500
6058 RETURN
6060 LOCATE #2,1,2:PRINT#2,"
  ":RETURN
6499 '******** Laser des ennemis **********
***********************************
6500 d3=(c1*16)-8:d4=395-((c2-1)*16):d5=160
+INT(RND*330)
6505 MOVE d3,d4:DRAW d5,145,3
6510 SOUND 1,15,0,0,1,1
6520 MOVE d3,d4:DRAW d5,145,0
6530 RETURN
6999 '********* Sound ********************
***********************************
7000 ENV 3,15,1,30,15,-1,30
7010 SOUND 1,50,0,0,3
7020 RETURN
7500 ENV 4,2,-1,1
7510 SOUND 1,450,19,14,4,1,5
7520 ENV 4,5,-1,1
7530 SOUND 1,142,0,0,4,0,10
7540 ENV 4,15,-1,26
7550 SOUND 1,350,0,15,4,0,15
7560 RETURN
9990 REM ***** Menu et secance titre ******
**********************************
10000 LOCATE 15,3:PRINT"Pour ce jeu vous de
vez vous servir des touches"
10020 LOCATE 25,5:PRINT"z: pour aller a gau
che"
10030 LOCATE 25,7:PRINT"x: pour descendre"
10040 LOCATE 25,9:PRINT"/: pour monter"
10050 LOCATE 25,11:PRINT"\: pour aller a dr
oite"
10060 LOCATE 25,13:PRINT"barre d'espace pou
r tirer"
10070 LOCATE 15,15:PRINT"pour reussir votre
 mission il vous faudra"
10080 LOCATE 15,16:PRINT"detruire les 10 va
isseaux ennemis"
10090 LOCATE 15,17:PRINT"vous disposez pour
 cela de:5 vies:2 laser et de
10100 LOCATE 15,18:PRINT"CPC 464 l'ordinate
ur de bord pour vous aider"
10110 LOCATE 15,19:PRINT"vous avez aussi la
 possibilitee de
10120 LOCATE 15,20:PRINT"refaire de l'energ
ie au POINT BRILLANT"
10130 LOCATE 30,22:PRINT"BONNE CHANCE"
10180 LOCATE 5,24:PRINT"pressez une touche
pour continuer"
10185 LOCATE 5,25:PRINT STRING$(33,154)
10190 z$=INKEY$:IF z$="" THEN ENV 7,10,-2,2
6:SOUND 1,55,-1,0,7:GOTO 10190
10200 FOR i=0 TO 399
10210 MOVE 0,399-i
10220 DRAW 639,399-i,0
10250 NEXT i
10260 CLS:MODE 1
10265 LOCATE 6,19:PRINT "Michel  DEFERT":LO
CATE 3,20:PRINT STRING$(36,154):LOCATE 6,21
:PRINT"2/86":LOCATE 28,21:PRINT"Presente"
10267 FOR i=1 TO 1500:NEXT i:CLS :MODE 0
10270 LOCATE 10,9:PRINT"LA"
10280 LOCATE 8,11:PRINT"GUERRE"
10290 LOCATE 10,13:PRINT"DE"
10300 LOCATE 7,15:PRINT"L'ESPACE"
10310 FOR i=1 TO 2500:NEXT i
10320 FOR i=1 TO 200 STEP 4
10330 MOVE 320+i,0
10340 DRAW 320+i,399,0
10350 MOVE 320-i,0
10360 DRAW 320-i,399
10370 NEXT i
10380 RETURN
```



CREATION — FABRICATION — DIFFUSION DE MATERIEL DE BUREAU ET D'INFORMATIQUE

NOUVEAU

Tél. : (1) 44.39.64.52
- Commandé par téléphone
- Payé par Carte Bleue
- Expédié sous 48 heures

C
Tablette latérale
dim. 400x400 mm

B
Ensemble d'imprimante
1 tablette 400x400 mm
2 paniers à papier
dim. 270x330 mm

D
Support et coffret
à disquettes

A
Meuble pour écran
et clavier.
hauteur 710 mm
plateaux:
400x600 mm
et 200x600 mm

à partir de **1115 F TTC***

+ Frais d'envoi

pour 200 F.
à la commande

-Plateaux mélaminés, couleur sable, antireflets, réversibles à droite ou à gauche
-Sobriété de l'ensemble. Possibilité de passer les fils dans les montants
-Stucture robuste en tole d'acier de 2 mm protégée par phosphatation avant peinture
-Réserves à papier d'imprimante réversibles à droite ou à gauche .Pied réglable
-Ensemble support et coffret à disquettes 3" ou 3" ½ utilisable à droite ou à gauche

BON DE COMMANDE à retourner à DMBI BP 32 60800 CREPY EN VALOIS

A-15

BON DE COMMANDE

Je désire commander à DMBI les fournitures ci-dessous pour expédition à l'adresse ci-contre:

DMBI

NOM, Prénom : ....
ADRESSE....: ....
....
Code postal: ...... VILLE : ....
Liste des revendeurs sur demande

DESIGNATION		PRIX UNITE	QUANTITE	TOTAL	SIGNATURE
MEUBLE POUR ECRAN ET CLAVIER	A	1 115 F			
ENSEMBLE D'IMPRIMANTE DROIT OU GAUCHE	B	475 F			
TABLETTE LATERALE DROITE OU GAUCHE	C	230 F			Pour les mineurs autorisation des parents obligatoire
SUPPORT ET COFFRET A DISQUETTES	D	375 F			Je joins chèque bancaire C.C.P. Mandat-lettre (exclusivement) Carte bleue N° à l'ordre de DMBI
POSSIBILITES DE FINANCEMENT. VOTRE TELEPHONE:			FRAIS DE PORT	75 F	
☐ Je règle la totalité de mes achats à la commande			TOTAL COMMANDE		
☐ Je règle 200 F à la commande et le solde à la livraison(+ frais contre-remboursement)					

GRILLE

Grille est un jeu de réflexion dans lequel le hasard n'est toutefois pas exclu. Le principe de jeu est très simple. Seize nombres (de 1 à 17) sont répartis au hasard sur une grille 4×4. Cinq de ces nombres sont donnés à titre d'indices ainsi que la somme de deux lignes et de deux colonnes (choix 2) ou de une ligne et une colonne (choix 1). La somme des nombres composant les deux diagonales est également affichée quel que soit le choix du niveau.

Il s'agit, dès lors de remplacer les nombres manquants sur la grille, en partant du principe que chaque nombre ne peut être affiché qu'une seule fois et que l'un des dix-sept nombres ne figure pas dans la grille. Si vous le positionnez, vous perdez immédiatement la partie. La sélection des nombres se fait par placement du curseur en face du nombre choisi (dans la fenêtre de gauche) puis en validant ce choix par une pression sur la touche "→" ou sur <ENTER>.

Le programme demandera alors les coordonnées de ce nombre dans la grille. Lorsque ce nombre et ses coordonnées concordent avec sa place réelle dans la grille, vous marquez deux points. Sinon, c'est l'ordinateur qui les prend à son compte. Une partie complète se joue en 100 points. Retrouver la place de chaque nombre dans la grille à partir des indices qui vous sont fournis n'est pas si évident...

Si vous êtes vraiment très fort et que vous écrasez à chaque partie l'ordinateur, il vous est possible de lui laisser une chance supplémentaire en modifiant la ligne 810 par : P2=P2+4 ou P2=P2+6. Dans ce cas, l'ordinateur marquera quatre ou six points lorsque vous n'en marquerez que deux...

Philippe Dalibard

```
10 '
20 ' TIRAGE
30 '
40 MODE 1:LOCATE 8,10:PRINT"Difficile .....
..... [ 1 ]":LOCATE 8,13:PRINT"Plus facile .
....... [ 2 ]":PRINT:PRINT:PRINT:LINE INPUT
"Votre choix : ";f$
50 IF f$="" OR VAL(f$)>2 GOTO 40
60 f=VAL(f$)
70 DIM a(17),np(17):p1=0:p2=0:MODE 1
80 c=1:l=3:k=1
90 FOR i=1 TO 16
100 x=INT(RND*17)+1
110 FOR j=1 TO i
120 IF a(j)=x GOTO 100
130 NEXT j
140 a(i)=x
150 NEXT i
160 GOSUB 900
170 FOR i=1 TO 5
180 x=INT(RND*16)+1
190 FOR j=1 TO i
200 IF s(j)=x GOTO 180
210 NEXT j
220 s(i)=x
230 NEXT i
240 FOR i=1 TO 5
250 c=1 : l=3
260 FOR j=1 TO 16
270 IF s(i)=j THEN LOCATE 20+(c-1)*4,l:CALL
 &BB9C:PRINT USING"##";a(j):CALL &BB9C:c=c+
1:SOUND 1,200,1,13:IF INT(j/4)=j/4 THEN c=1
:l=l+4:GOTO 300
280 c=c+1:IF INT(j/4)=j/4 THEN c=1:l=l+4
290 NEXT j
300 NEXT i
310 '
320 ' AFFICHAGE
330 '
340 PRINT#1,"  NOMBRES"
350 FOR i=1 TO 17:LOCATE #1,5,i+1:PRINT#1,i
:NEXT i
360 KEY DEF 1,1,13
370 k=1:FOR i=1 TO 5
380 FOR j=1 TO 17
390 IF a(s(i))=j THEN np(k)=j:k=k+1:LOCATE
#1,1,j+1:PRINT#1,CHR$(24);a(s(i));STRING$(9
-LEN(STR$(a(s(i)))),32);CHR$(24):SOUND 1,20
0,1,13
400 NEXT j,i
410 '
```



```
420 ' INDICES
430 '
440 y=0:FOR j=1 TO f
450 t=0:x=INT(RND*3)+1
460 IF y=x GOTO 450
470 FOR i=1+(x-1)*4 TO 1+(x-1)*4+3:t=t+a(i)
:NEXT:LOCATE 13,3+(x-1)*4:PRINT t
480 y=x
490 NEXT j
500 y=0:FOR j=1 TO f
510 t=0:x=INT(RND*3)+1
520 IF y=x GOTO 510
530 FOR i=x TO 17 STEP 4:t=t+a(i):NEXT:LOCA
TE 19+(x-1)*4,20:PRINT t
540 y=x
550 NEXT j
560 t=0:FOR i=16 TO 1 STEP-5:t=t+a(i):NEXT:
LOCATE 37,20:PRINT t
570 t=0:FOR i=4 TO 13 STEP 3:t=t+a(i):NEXT:
LOCATE 13,20:PRINT t
580 '
590 ' INITIALISATION SCORES
600 '
610 LOCATE#4,1,2:PRINT#4," MOI : ";:PRINT#4
, USING "###";p1;:PRINT#4,"    AMSTRAD : ";
:PRINT#4, USING "###";p2
620 '
630 ' COORDONNEES
640 '
650 LOCATE #1,3,2:LINE INPUT#1,z$:SOUND 1,1
00,3,13:LOCATE #1,1,VPOS(#1)-1:nbre=VPOS(#1
)-1:PRINT#1, CHR$(24);VPOS(#1)-1;STRING$(9-
LEN(STR$(nbre)),32);CHR$(24)
660 FOR j=1 TO k: IF np(j)=nbre THEN PRINT#
3 ,"   REPONSE INCORRECTE";CHR$(7):FOR i=1
TO 500:NEXT i:CLS#3:GOTO 650
670 NEXT j
680 CLS#5:PRINT#5,nbre
690 CLS#2:PRINT#2:PRINT#2:PRINT#2,"Ligne ";
:LINE INPUT#2,;l$:l=VAL(l$)
700 CLS#2:PRINT#2:PRINT#2:PRINT#2,"Colonne
";:LINE INPUT#2,;c$:c=VAL(c$)
710 IF l>4 OR c>4 OR l=0 OR c=0 THEN PRINT
CHR$(7):GOTO 690
720 '
730 ' AFFICHAGE JEU/MESSAGES
740 '
750 IF  a(((l-1)*4)+c)=nbre THEN LOCATE 20+
(c-1)*4,3+(l-1)*4:PRINT USING "##"; nbre:SO
UND 1,119,10,13:np(k)=nbre:k=k+1:p1=p1+2:GO
SUB 1010:IF k=17 GOTO 870 ELSE GOTO 650
760 c=0:l=3:FOR i=1 TO 16:IF a(i)<>nbre GOT
O 790
770 FOR j=1 TO i:c=c+1:IF c=5 THEN l=l+4:c=
1
780 NEXT j:LOCATE 20+(c-1)*4,l:PRINT USING
"##";a(i):SOUND 1,1911,10,13
790 NEXT i
800 FOR i=1 TO 16:IF nbre<>a(i) GOTO 830
810 np(k)=a(i):k=k+1:p2=p2+2:GOSUB 1010:IF
k=17 GOTO 870
820 GOTO 650
830 NEXT i
840 PRINT#3 ,"   MERCI POUR LES POINTS !!!"
:p2=p2+10:FOR i=1 TO 5:SOUND 1,30,2,12:SOUN
D 1,60,5,12:NEXT i:FOR i=1 TO 2000:NEXT i:G
OSUB 1010
850 GOSUB 1040:GOTO 80
860 END
870 PRINT#3 ,"   POUR CONTINUER...":FOR i=1
 TO 1500:NEXT i
880 GOSUB 1040:GOTO 80
890 '
900 ' GRILLE
910 '
920 FOR i=399 TO 136 STEP-64:ORIGIN 288,i :
DRAW 256,0 :NEXT i
930 FOR i=288 TO 544 STEP 64:ORIGIN i,399:D
RAW 0,-256:NEXT
940 RESTORE:FOR i=1 TO 5:READ v1,v2,v3,v4:W
INDOW#i,v1,v2,v3,v4:PRINT#i,CHR$(24):CLS#i:
NEXT i
950 DATA 1,10,1,19,1,10,21,25,12,40,22,22,1
2,40,24,25,36,40,1,1
960 WINDOW#7,11,35,1,21:WINDOW#6,35,40,15,2
1
970 RETURN
980 '
990 ' SCORES
1000 '
1010 FOR i=1 TO 50:NEXT i:LOCATE#4,8,2:PRIN
T#4,USING"###";p1:LOCATE#4,25,2:PRINT#4,USI
NG"###";p2:SOUND 1,60,5,12
1020 RETURN
1030 '
1040 ' FIN PARTIE
1050 '
1060 IF p2<100 AND p1<100 THEN CLS#3:PRINT#
3,"   APPUYEZ SUR UNE TOUCHE ":CALL &BB06:F
OR i=1 TO 5:CLS#i:PRINT#i,CHR$(24):NEXT i:C
LS#6:CLS#7:FOR i=1 TO 16:np(i)=0:NEXT i:RET
URN
1070 IF p1>p2 THEN PRINT#3,"  VOUS AVEZ GAG
NE !!!":FOR i=1 TO 13:FOR s=80 TO 130 STEP
INT(RND*10)+1:SOUND 1,s,2,13:NEXT s:SOUND 1
,0,INT(RND*3)+1:NEXT i:GOTO 1090
1080 PRINT#3,"   VOUS AVEZ PERDU !!!":FOR s
=50 TO 200:SOUND 1,s,2,12:NEXT s
1090 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:CLS#3:PRINT#3,"
       UNE AUTRE ?";CHR$(7)
1100 z$=INKEY$:IF z$="" GOTO 1100
1110 IF z$="o" OR z$="O" THEN CLEAR:FOR i=1
 TO 5:PRINT#i,CHR$(24):NEXT i:GOTO 40
1120 END
```

VOICI LE NOUVEL AMSTRAD PRO

PC 1512
Lecteur disquette 360 Ko

PC 1512 SD

Ecran monochrome	4.997 F
Ecran couleur	6.890 F

PC 1512 DD

Ecran monochrome	6.290 F
Ecran couleur	8.190 F

Prix H.T.

PC 1512
Avec disques durs 10 et 20 Mo

PC 1512 HD10

Ecran monochrome	8.790 F
Ecran couleur	10.690 F

PC 1512 HD20

Ecran monochrome	9.990 F
Ecran couleur	11.890 F

DMP 3000 1.930 F

Prix H.T.

Caractéristiques

Microprocesseur : *Intel 8086, fréquence d'horloge 8 MHz*
Système d'exploitation : *MS-DOS 3.2 et DOS Plus (fournis)*
Mémoire : *Vive : 512 Ko extensibles à 640 Ko. Morte : 16 Ko*
Mémoire de masse : *PC 1512 SD : un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 double face, double densité de 360 Ko ; PC 1512 DD : deux lecteurs de disquettes ; PC 1512 HD 10 : un lecteur de disquettes et un disque dur de 10 Mo ; PC 1512 HD 20 : un lecteur de disquettes et un disque dur de 20 Mo.*
Affichage : *sur moniteur monochrome ou couleur. Texte : 25 lignes de 80 caractères. Graphisme (résolution type) : 640 × 200 avec 16 couleurs (ou 16 teintes de gris sur écran monochrome).*
Clavier : *AZERTY de 85 touches dont 10 de fonctions.*
Interfaces : *3 connecteurs internes d'extension (deux de libre sur les PC 1512 HD 10 et HD 20, connecteur série, connecteur parallèle, connecteur pour la souris, connecteur pour une manette de jeu.*
Périphériques : *souris (fournie). Imprimante matricielle DMP 3000 (2 490 F).*
Logiciels : *GEM Desktop et GEM Paint, Locomotive Basic (fournis), et la bibliothèque de logiciels IBM PC et compatibles (sous réserve d'« accidents » de compatibilité).*
Alimentation : *intégrée au moniteur.*

ORDINATEUR COMPLET

C'est un ordinateur complet, avec moniteur, unité centrale, clavier AZERTY, souris et logiciels d'exploitation. (MSDOS 3.2, DOS PLus, GEM, GEM PAINT et BASIC2).

16 BITS-8 MHZ-512 Ko

C'est un compatible basé sur le microprocesseur 16 bit 8086 tournant à 8 Mhz, avec 512 K de mémoire vive extensible à 640 K, disposant de 16 couleurs en version couleurs (16 tons de gris en version monochrome).

COMPATIBLE PC

La présence de la souris et de l'environnement GEM en fait un ordinateur convivial et graphique qui peut en outre utiliser tous les logiciels comptables (Lotus 123, Framework, Symphony, Flight Simulator, WORD, DBASE III, WORDSTAR, etc...).

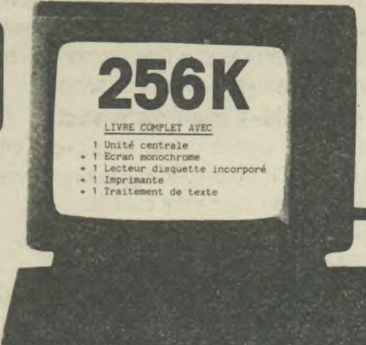
Disponible NOVEMBRE

CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

MONOCHROME	/mois	COULEUR	/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512	711 F	PC 1512 HD20	864 F

LIBRAIRIE PC 1512 AMSTRAD
Livre du PC 1512 99 F

AMSTRAD



AMSTRAD "PRO"

PCW 8512 — **7690 F**
CARTE BLANCHE pour cet achat **462 F** par mois

CARTE BLANCHE pour cet achat **356 F** par mois

4997 F H.T. ou TTC 5926 F

PCW 8256

Livré avec imprimante et traitement de texte

Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à écrire, (et plus pratique).

HOUSSES PROTECTION

- Housse clavier 464/664...... 80
- Housse clavier 6128........ 80
- Housse clavier PCW 256/512. 80
- Housse moniteur vert....... 130
- Housse moniteur couleur.... 130
- Housse moniteur PCW........ 130
- Housse imprimante DMP1..... 99
- Housse imprimante DMP2000.. 99
- Housse imprimante PCW...... 99
- Housse lecteur Disk........ 70

ENSEMBLES HOUSSES

- Clavier+monit.vert 464/664. 190
- Clavier+monit.coul.464/664. 190
- Clavier+monit.vert 6128.... 190
- Clavier+monit.coul.6128.... 190
- Clavier+monit.+imp. PCW.... 280

CÂBLES ET RALLONGES

CABLES IMPRIMANTES

- Cable Centronics........... 150

RALLONGES DIVERSES

- Rallonge 2 cables 464...... 90
- Rallonge 3 cables 664/6128. 130
- Kit Tele/Peritel + alim.... 90

PAPIERS IMPRIMANTES

- 500 feuilles simples....... 65
- 250 feuilles doubles....... 99
- 1000 feuilles doubles...... 310
- 2500 feuilles simples...... 240

RUBANS IMPRIMANTES

- Ruban DMP 1 99
- Ruban DMP 2000............. 99
- Ruban PCW 8256/8512........ 99
- Ruban GLP 3101 Centronics.. 99
- Ruban Smith Corona......... 140

ACCESSOIRES IMPRIMANTES

- Boitier connex.2 imp par... 870
- Boitier connex.2 imp serie. 970
- Interface 8 bits/impr...... 340

EXTENSIONS MÉMOIRE

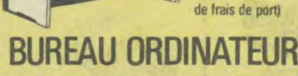
- Ext. 64 K pour 464 599
- Ext. 256 K pour 464 .... 1.199
- Disque Silicone pour 464... 1.199

TABLETTES GRAPHIQUES

- Grafpad 2.................. 890
- Graphiscop 2............... 1.300

-ECRAN FILTRE MONITEUR.... 350
POUR CPC & PCW
-INTERCALLAIRE/RANGEMENT.. 20
-SERRURE BOITE RANGEMENT.. 50

750 F
Dimensions plateau : 105 x 62 x 70 cm
plateau écran : +16 cm
(ajouter 170 F de frais de port)



BUREAU ORDINATEUR

NOUVEAU POUR PCW 8256

- **Comptabilité Logicys** .... **1.380 F**
- **Gestion de fichier - Act. 1** .... **680 F**
fiches avec 10 zones dont 8 paramétrables + lignes complémentaires libres pour renseignements, pouvant être liés à un agenda + calculatrice - Tri multicritères.

PERIPHERIQUES PCW

-EXTENSION MEMOIRE PCW8256
EN 512 K.................. 450
-INTERFACE CPS 8256........ 690
-LECTEUR DISK FD-2.........1990
-STYLO OPTIQUE............. 880

JEUX SUR PCW DISK

-3D-CLOCK CHESS (echec)... 220
-AMSTRAMDAMS.............. 195

-BATMAN.................. 190
-BRIDGE PLAYER........... 220
-MISSION DETECTOR........ 190
-SAS..................... 160

HASARD-CHANCE-PCW DISK

-GRAPHOLOGIE/BIORYTHMES.. 190

UTILITAIRES PCW DISK

-C.BASIC COMPILER........ 550
-DR DRAW................. 550
-DR GRAPH................ 550
-FACTURATION-STOCK....... 1790
-GESTION DOMESTIQUE...... 240
-GESTION FICHIER......... 260
-OPTICAISSE.............. 790
-PASCAL MT PLUS.......... 550
-POCKET BASE............. 790
-POCKET CALC............. 450
-POCKET WORDSTAR......... 820

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Nom ____________ Prénom ____________
Adresse ____________
Code postal ________ Ville ____________
Téléphone ________ **Carte Blanche n°** ________

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?

Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris).
Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.
Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

BLANCHE CARTE HYPER-CB : Tous les mois un pouvoir d'achat renouvelé.

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE

Je desire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 01.11.1986

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ______ + 30 F
+ 500 F ajouter ______ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande
+
TOTAL GENERAL

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication
183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

CPC TANK

Vous avez été envoyé par la Croix Rouge sur un champ de bataille pour récupérer des blessés. Des camions suicides vont tenter de rendre votre tâche de sauveteur difficile. A la guerre comme à la guerre, il vous faudra oublier que Genève est une belle ville où l'on a dû signer des conventions qui peuvent vous faire perdre une vie...
Vous pourrez donc détruire ces camions mais ils réapparaîtront rapidement. Chaque camion détruit rapporte 1 point, chaque blessé ramassé en rapporte 10. Si vous touchez un camion, vous perdrez une vie.
Vous pouvez diriger votre tank à l'aide des touches de curseur et pour tirer vous utiliserez la touche <COPY>. Ne gaspillez pas vos munitions, vous ne disposez que de trente obus. Plusieurs tableaux seront proposés à votre courage et votre dextérité à manœuvrer dans de telles conditions. Lorsque vous aurez recueilli dix blessés (vous devrez pour cela, placer votre tank sur les croix rouges), en vous positionnant sur le X clignotant, vous aurez gagné. Bonne chance !

J.-M. Parisot

```
10 '************************
20 '***** PRESENTATION *****
30 '************************
40 KEY 139,"SYMBOL AFTER 100:MODE 1:INK 1,2
6:PEN 1"+CHR$(13)
50 MODE 0:INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:SYMBOL A
FTER 97
60 INK 1,RND*26:INK 2,RND*26:INK 3,RND*26:I
NK 4.RND*26:INK 5,RND*26:INK 6,RND*26:INK 7
.RND*26
70 SYMBOL 97,0,7,15,15,63,127,127,42
80 SYMBOL 98,0,192,255,224,248,252,252,168
90 TEX$="   MICHEL & PATRICE":LI=2:PE=2:GOS
UB 210
100 TEX$="         PARISOT":LI=4:PE=3:GOSUB 2
10
110 TEX$="        PRESENTENT":LI=9:PE=5:GOSUB
 210
120 TEX$=SPACE$(4)+CHR$(150)+STRING$(12,154
)+CHR$(156):LI=14:PE=3:GOSUB 210
130 TEX$="      C.P.C.  TANK":LI=15:PE=1:GOS
UB 210
140 LOCATE 4,15:PEN 3:PRINT CHR$(149):LOCAT
E 17,15:PRINT CHR$(149)
150 TEX$=SPACE$(4)+CHR$(147)+STRING$(12,154
)+CHR$(153):LI=16:PE=3:GOSUB 210
160 TEX$="   EN CHARGEMENT...":LI=24:PE=6:G
OSUB 210
170 MOVE 0,0:DRAWR 639,0,4:DRAWR 0,399:DRAW
R -639,0:DRAWR 0,-399
180 SPEED INK 20,20:INK 1,RND*26,RND*26:INK
 2,RND*26,RND*26:INK 3,RND*26,RND*26:INK 4,
RND*26,RND*26
190 RUN"!tank2"
200 END
210 FOR I=1 TO LEN(TEX$)-1
220 LOCATE 1,LI:PEN PE:PRINT RIGHT$(TEX$,I)
;:PEN 4:PRINT"ab";
230 FOR TPS=1 TO 70
240 NEXT TPS
250 SOUND 1,0,13,5,0,0,10+I
260 NEXT I
270 LOCATE LEN(TEX$),LI:PRINT"  ";
280 RETURN
```

```
10 '*******************
20 '***** CPC TANK *****
30 '*******************
40 ' PETITE TOUCHE ENTER POUR REVENIR AUX C
ARACTERES NORMAUX
50 ON BREAK GOSUB 3280
60 KEY 139,"SYMBOL AFTER 10:INK 1,24:INK 0,
1:BORDER 1:MODE 2:PEN 1"+CHR$(13)
70 MODE 1:DIM CASE(20,22):SYMBOL AFTER 32
80 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,0:INK 3,9,21
90 SPEED INK 30,30:BORDER 0
100 '***** PRESENTATION *****
110 LOCATE 15,20:PEN 3:PRINT"Patience ...";
120 PEN 1:LOCATE 12,2:PRINT"Michel & Patric
```

```
e"
130 PEN 3:LOCATE 17,4:PRINT"PARISOT"
140 PEN 1:LOCATE 16,7:PRINT"PRESENTENT"
150 TITRE$="C.P.C. Tank"
160 CAR=LEN(TITRE$):PIX=CAR*8
170 X=(639-CAR*32)/2
180 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT TITRE$;:PEN 1
190 TX=X:Y=220:Y2=398
200 FOR F=1 TO 8:X2=0:FOR G=1 TO PIX
210 IF TEST(X2,Y2)=2 THEN PLOT X,Y,2:PLOT X
,Y-2:PLOT X+2,Y:PLOT X+2,Y-2
220 X=X+4:X2=X2+2:NEXT G:Y=Y-4:Y2=Y2-2:X=TX
:NEXT F
230 LOCATE 1,1:PRINT SPACE$(CAR);
240 LOCATE 15,20:PRINT SPACE$(12);
250 LOCATE 13,21:INK 1,0,26:PRINT"Regles du
 jeu  ?"
260 LOCATE 18,23:PEN 3:PRINT"(O/N)"
270 INK 1,26:INK 2,6:INK 3,9:SPEED INK 25,5
0
280 MOVE 115,230:DRAWR 400,0,3:DRAWR 0,-50:
DRAWR -400,0:DRAWR 0,50
290 WHILE A$<>"O" AND A$<>"N":A$=UPPER$(INK
EY$):READ N1,N2
300 IF N1=-1 THEN N1=0:RESTORE 330
310 SOUND 49,N1,30,3:SOUND 42,N2,30,4:SOUND
 28,N2+0.5,30,4
320 WEND
330 DATA 80,159,80,95,80,95,80,95,80,95,80,
95,63,80,63,80,80,95,80,95,89,106,89,106,95
,119,89,106,89,106,89,106,89,106,89,106,63,
80,63,80,80,95,80,95,89,106,89,106,95,119,8
9,106,89,106,89,106,89,106
340 DATA 89,106,63,80,63,80,80,95,80,95,89,
106,89,106,95,119,80,95,80,95,80,95,63,127,
71,142,71,142,71,142,63,127,80,95,80,95,80,
95,50,100,89,106,89,106,89,106,0,0,0,0,0,0,
0,0,-1
350 RESTORE 1090
360 IF A$="N" THEN CLS:GOTO 580
370 '***** REGLES *****
380 MODE 1
390 PEN 3:LOCATE 16,3:PRINT"CPC TANK"
400 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT"Vous avez ete e
nvoye par la croix rouge sur un champ de ba
taille pour recuperer des blesses.":PRINT:P
RINT"Mais des camions suicides rendent votr
e tache tres difficile..."
410 PRINT:PRINT"Vous pouvez les detruire ma
is il en     reapparait a chaque fois de no
uveaux.":PRINT:PRINT"Chaque camion detruit
rapporte 1 point.":PRINT"Chaque blesse rama
sse en rapporte 10."
420 PRINT"Chaque collision avec un camion v
ous    fait perdre une vie."
430 PRINT:PRINT"Vous dirigez votre tank ave
c le curseur.Vous tirez avec COPY."
440 PRINT"Vous disposez de 30 obus."
450 PEN 3:LOCATE 12,25:PRINT"<TAPEZ UNE TOU
CHE>"
460 CALL &BB06:CLS
470 PEN 3:LOCATE 16,3:PRINT"CPC TANK"
480 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT"Au premier tabl
eau,vous etes dans la    campagne,aux abord
s de la ville."
490 PRINT"Au second tableau,vous etes dans
la     ville en ruine."
500 PRINT"Au troisieme tableau,la nuit tomb
e.."
510 PRINT"Au quatrieme tableau,la nuit est
tombee.";
520 PRINT:PRINT"Lorsque vous aurez ramasse
10 blesses,  vous pourez changer de tableau
 en vous  placant sur le X clionotant."
530 PRINT:PRINT"Pour ramasser un blesse.vou
s devez      placer votre tank sur les croi
x rouges."
540 PEN 3:LOCATE 14,22:PRINT"BONNE CHANCE"
550 LOCATE 11,25:PRINT"<TAPEZ UNE TOUCHE>"
560 CALL &BB06
570 '***** INITIALISATION *****
580 MODE 0
590 TABL=1:TK=4:SCORE=0:BLE=0:BLEP=0:TIR=30
600 C(1)=3:C(2)=7:C(3)=8:I=0
610 T(1)=2:K(1)=7:T(2)=19:K(2)=21:T(3)=17:K
(3)=2
620 X=11:Y=8:S=2:D=21:V=1:H$="a"
630 ERASE CASE:DIM CASE(20,22)
640 INK 0,0:INK 1.26:INK 2.18:INK 3.15:INK
4.6:INK 7,2:INK 9,26
650 WINDOW#1,1.20.23.25
660 SYMBOL AFTER 94
670 IF TABL=1 THEN SYMBOL 94.24.54.204.170,
241,206,104,118:NBCASE=107:PP=0.7
680 IF TABL=2 THEN INK 2,7:SYMBOL 94.238.0.
187,0,238,0,119,0:NBCASE=104:PP=0.8
690 IF TABL=3 THEN INK 2,1:SYMBOL 94.126.25
5,255,255.255,255,255,126:NBCASE=42:PF=0.9
700 IF TABL=4 THEN INK 2.0:NBCASE=36:PP=1
710 IF TABL=5 THEN GOSUB 2950:NBCASE=5:SYMB
OL 94,255,255,255,255,255,255,255,255:INK 2
,18:INK 0,9
720 '***** CARACTERES *****
730 SYMBOL 95,16,16,84,146,186,186.186.124
740 SYMBOL 96,120,132,240,255,240,132,120.0
750 SYMBOL 97,62,93,93,93,73,42,8.8
760 SYMBOL 98,0,30,33,15,255,15,33,30
770 SYMBOL 99,60,66,66,126,126,126,126,126
780 SYMBOL 100,0,254,249,249,249.249,254,0
790 SYMBOL 101,126,126,126,126,126,66,66,60
800 SYMBOL 102,0,127,159,159,159,159,127,0
810 SYMBOL 103,64,228,78,4,32,114,39,2
820 SYMBOL 104,128,192,240,248,252,254,255,
255
```

```
830 SYMBOL 105,255,255,127,63,31,15,3,1
840 SYMBOL 106,1,1,3,15,31,63,127,255
850 SYMBOL 107,255,129,255,129,255,129,255,129
860 SYMBOL 108,255,85,85,85,85,85,85,255
870 SYMBOL 109,255,254,252,252,248,240,224,192
880 SYMBOL 110,0,63,1,3,6,12,12,15
890 SYMBOL 111,7,3,1,3,0,0,0,0
900 SYMBOL 112,0,254,192,224,48,24,24,248
910 SYMBOL 113,240,224,64,96,0,0,0,0
920 '***** DESSIN DU TERRAIN-INITIALISATION *****
930 PEN 2
940 FOR J=1 TO 20:CASE(J,1)=1:LOCATE J,1:PRINT "^";:NEXT J
950 FOR J=2 TO 21:CASE(1,J)=1:CASE(20,J)=1:LOCATE 1,J:PRINT"^";:LOCATE 20,J:PRINT"^";:NEXT J
960 FOR J=1 TO NBCASE:READ A,B:CASE(A,B)=1:LOCATE A,B:PRINT CHR$(94);:NEXT J
970 IF TABL<>5 THEN 1080
980 INK 10,1:PEN 10
990 FOR J=1 TO 78:READ A,B:LOCATE A,B:PRINT CHR$(94):CASE(A,B)=1:NEXT
1000 FOR J=1 TO 18:READ A,B:LOCATE A,B:PRINT CHR$(104):CASE(A,B)=1:NEXT
1010 FOR J=1 TO 11:READ A,B:LOCATE A,B:PRINT CHR$(105):CASE(A,B)=1:NEXT
1020 FOR J=1 TO 3:READ A,B:LOCATE A,B:PRINT CHR$(106):CASE(A,B)=1:NEXT
1030 FOR J=1 TO 7:READ A,B:INK 11,0:PEN 11:LOCATE A,B:PRINT CHR$(107):NEXT J
1040 FOR J=1 TO 4:READ A,B:LOCATE A,B:PRINT CHR$(108):NEXT J
1050 CASE(16,16)=1:LOCATE 16,16:PEN 10:PRINT CHR$(109)
1060 PEN 4:LOCATE 17,3:PRINT CHR$(110):LOCATE 17,4:PRINT CHR$(111):LOCATE 18,3:PRINT CHR$(112):LOCATE 18,4:PRINT CHR$(113)
1070 CASE(17,3)=1:CASE(17,4)=1:CASE(18,3)=1:CASE(18,4)=1
1080 '***** PREMIER TABLEAU *****
1090 DATA 5,2,10,2,16,2
1100 DATA 5,3,8,3,10,3,12,3,16,3
1110 DATA 3,4,8,4,10,4,12,4,18,4
1120 DATA 3,5,8,5,12,5,18,5
1130 DATA 3,6,5,6,6,6,10,6,14,6,15,6,17,6,18,6
1140 DATA 3,7,5,7,6,7,8,7,10,7,12,7,14,7,15,7,17,7,18,7
1150 DATA 8,8,10,8,12,8
1160 DATA 1,9,20,9
1170 DATA 3,10,4,10,5,10,8,10,9,10,10,10,12,10,13,10,14,10,16,10,17,10,18,10
1180 DATA 3,11,16,11
1190 DATA 3,12,5,12,8,12,10,12,18,12
1200 DATA 3,13,5,13,8,13,12,13,14,13,16,13,18,13
1210 DATA 8,14,10,14,12,14,14,14,16,14
1220 DATA 10,15,12,15,14,15
1230 DATA 3,16,5,16,6,16,8,16,10,16,12,16,14,16,15,16,16,16,18,16
1240 DATA 3,17,5,17,6,17,16,17,18,17
1250 DATA 3,18,14,18,18,18
1260 DATA 3,19,8,19,9,19,11,19,12,19,14,19,18,19
1270 DATA 5,20,8,20,9,20,16,20
1280 DATA 5,21,11,21,12,21,16,21
1290 '***** SECOND TABLEAU *****
1300 DATA 5,2
1310 DATA 5,3,7,3,15,3
1320 DATA 5,4,7,4,10,4,11,4,12,4,13,4,15,4
1330 DATA 10,5,15,5,17,5,19,5
1340 DATA 2,6,4,6,5,6
1350 DATA 8,7,9,7,10,7,12,7,13,7,14,7,16,7,17,7,18,7
1360 DATA 8,8,14,8,18,8
1370 DATA 3,9,4,9,5,9,8,9,16,9
1380 DATA 5,10,8,10,10,10,12,10,14,10,16,10,18,10
1390 DATA 5,11,10,11,12,11,14,11,16,11,18,11
1400 DATA 3,12,5,12,6,12,7,12,8,12,12,12,18,12
1410 DATA 3,13,10,13,14,13,15,13,16,13,18,13
1420 DATA 3,14,4,14,5,14,6,14,8,14,10,14,12,14,14,14
1430 DATA 8,15,10,15,12,15,14,15
1440 DATA 3,16,5,16,6,16,8,16,16,16,17,16,18,16
1450 DATA 8,17,9,17,11,17,12,17,13,17,14,17
1460 DATA 2,18,3,18,4,18,6,18,9,18,11,18,16,18
1470 DATA 6,19,13,19,14,19,16,19
1480 DATA 6,20,8,20,9,20,10,20,11,20,13,20,16,20
1490 '***** TROISIEME TABLEAU *****
1500 DATA 4,4,18,4
1510 DATA 5,4,16,4
1520 DATA 7,5,14,5
1530 DATA 9,6,12,6
1540 DATA 3,8,4,8,6,8,15,8,17,8,18,8
1550 DATA 6,9,10,9,11,9,15,9
1560 DATA 6,10,10,10,15,10
1570 DATA 11,13
1580 DATA 6,14,10,14,11,14,15,14
1590 DATA 6,15,15,15
1600 DATA 3,16,4,16,6,16,15,16,17,16,18,16
1610 DATA 9,17,12,17
1620 DATA 7,18,14,18
1630 DATA 5,19,16,19
1640 DATA 3,20,18,20
```

```
1650 '***** QUATRIEME TABLEAU *****
1660 DATA 4,4,5,4,16,4,17,4
1670 DATA 4,5,17,5
1680 DATA 4,6,17,6
1690 DATA 9,8,10,8,11,8,12,8
1700 DATA 9,9,12,9
1710 DATA 9,10
1720 DATA 4,11,5,11,6,11,9,11,15,11,16,11,1
7,11
1730 DATA 9,12,12,12
1740 DATA 9,13,10,13,11,13,12,13
1750 DATA 4,17,17,17
1760 DATA 4,18,17,18
1770 DATA 4,19,5,19,15,19,16,19
1780 '***** CINQUIEME TABLEAU *****
1790 DATA 2,19,3,19,5,19,5,20,5,21
1800 DATA 2,2,2,3,3,3,2,4,3,4,4,4,2,5,3,5,4
,5,5,5,4,6,5,6,6,6,5,7,6,7,7,7
1810 DATA 6,8,7,8,8,8,7,9,8,9,9,9,8,10.9,10
,11,10,9,11,11,11,12,11
1820 DATA 11,12,12,12,13,12,12,13,13,13,14,
13,15,13,16,13
1830 DATA 13,14,14,14,15,14,16,14,18,14,14,
15,15,15,16,15,18,15,19,15
1840 DATA 14,16,15,16,19,16,14,18,15,18,14,
19,15,19,14,20,15,20,16,20
1850 DATA 13,21,14,21,15,21,16,21,17,21
1860 DATA 8,11,8,12,8,13,9,12,9,13,9,14,9,1
5,9,16,9,17,9,18,9,19,9,21,10,16
1870 DATA 10,17,10,18,10,19,10,21
1880 DATA 3,2,4,3,5,4,6,5,7,6,8,7,9,8,11,9,
12,10,13,11,14,12,18,13,19,14,16,19
1890 DATA 17,20,18,21,10,15,11,21,3,6,4,7,5
,8,6,9,7,10,11,13,12,14
1900 DATA 13,15,18,16,19,17,8,14,13,20,12,2
1,8,21
1910 DATA 10,9,10,10,10,11,10,12,17,13,17,1
4,17,15,14,17,15,17,9,20,10,20
1920 PEN 2:FOR J=1 TO 20:CASE(J,22)=1:LOCAT
E J,22:PRINT "^";:NEXT J
1930 PEN 1:LOCATE 1,24:PRINT"SCORE  : ";SCO
RE:LOCATE 1,25:PRINT"RECORD : ";RECORD
1940 LOCATE 15,24:PRINT"TANK":LOCATE 15,25:
PRINT STRING$(TK,"_")
1950 IF TABL=5 THEN LOCATE 1,23:PRINT"BLESS
ES: ";BLE
1960 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT"a";
1970 '***** BOUCLE PRINCIPALE *****
1980 WHILE TK<>0
1990 LOCATE X,Y:PRINT" "
2000 IF TABL=5 THEN DD=X:GG=Y:GOSUB 3130
2010 IF INKEY(0)=0 THEN IF CASE(X,Y-1)=1 TH
EN H$="a" ELSE Y=Y-1:H$="_":SOUND 1,4000,5,
7
2020 IF INKEY(2)=0 THEN IF CASE(X,Y+1)=1 TH
EN H$="_":ELSE Y=Y+1:H$="a":SOUND 1,4000,5,
7
2030 IF INKEY(1)=0 THEN IF CASE(X+1,Y)=1 TH
EN H$="b":ELSE X=X+1:H$="`":SOUND 1,4000,5,
7
2040 IF INKEY(8)=0 THEN IF CASE(X-1,Y)=1 TH
EN H$="`":ELSE X=X-1:H$="b":SOUND 1,4000,5.
7
2050 IF INKEY(9)=0 AND TIR>0 AND TABL<>5 TH
EN GOSUB 2150
2060 IF INKEY(9)=0 AND TIR<=0 AND TABL<>5 T
HEN GOSUB 2330
2070 IF TABL=5 AND INKEY(47)=0 THEN GOSUB 3
040
2080 IF TABL=5 AND INKEY(9)=0 THEN GOSUB 21
60
2090 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT H$
2100 GOSUB 2470
2110 IF TABL<>5 THEN GOSUB 2610
2120 GOSUB 2900
2130 WEND
2140 '***** TIR *****
2150 TIR=TIR-1
2160 FOR V=7 TO 0 STEP-1
2170 SOUND 1,0,5,V,0,0,30
2180 NEXT V
2190 IF H$="_" THEN ORIGIN X*32-20.400-(Y*1
6)+6 ELSE GOTO 2220
2200 C=TESTR(0,2):IF (C=0 OR C=1 OR C=11) A
ND L<25 THEN DRAWR 0,1,1:L=L+1:GOTO 2200 EL
SE GOSUB 2320
2210 MOVER 0,-2:DRAWR 0,-3*L,0:L=0:RETURN
2220 IF H$="`" THEN ORIGIN X*32-20,400-(Y*1
6)+9 ELSE GOTO 2250
2230 C=TESTR(2,0):IF (C=0 OR C=1 OR C=11) A
ND L<25 THEN DRAWR 1,0,1:L=L+1:GOTO 2230 EL
SE GOSUB 2320
2240 MOVER -2,0:DRAWR -3*L,0,0:L=0:RETURN
2250 IF H$="b" THEN ORIGIN X*32-20,400-(Y*1
6)+6 ELSE GOTO 2280
2260 C=TESTR(-2,0):IF (C=0 OR C=1 OR C=11)
AND L<25 THEN DRAWR -1,0,1:L=L+1:GOTO 2260
ELSE GOSUB 2320
2270 MOVER 2,0:DRAWR 3*L,0,0:L=0:RETURN
2280 IF H$="a" THEN ORIGIN X*32-15,400-(Y*1
6)+6 ELSE GOTO 2310
2290 C=TESTR(0,-2):IF (C=0 OR C=1 OR C=11)
AND L<25 THEN DRAWR 0,-1,1:L=L+1:GOTO 2290
ELSE GOSUB 2320
2300 MOVER 0,2:DRAWR 0,3*L,0:L=0:RETURN
2310 RETURN
2320 IF C=3 OR C=7 OR C=8 THEN GOSUB 2380:R
ETURN ELSE RETURN
2330 LOCATE 1,23:INK 12,26,0:PEN 12:PRINT"P
LUS D'OBUS !"
2340 FOR TPS=1 TO 900:NEXT TPS
2350 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(20):PEN 1
2360 RETURN
2370 '***** CIBLE ATTEINTE *****
```

```
2380 IF C=3 THEN LOCATE T(1),K(1):PRINT" ":
CASE(T(1),K(1))=0:T(1)=2:K(1)=7
2390 IF C=7 THEN LOCATE T(2),K(2):PRINT" ":
CASE(T(2),K(2))=0:T(2)=19:K(2)=21
2400 IF C=8 THEN LOCATE T(3),K(3):PRINT" ":
CASE(T(3),K(3))=0:T(3)=17:K(3)=2
2410 IF C<>3 AND C<>7 AND C<>8 THEN RETURN
2420 SOUND 1,1500,30,7,0,0,30
2430 SCORE=SCORE+1:LOCATE 10,24:PRINT SCORE
2440 IF SCORE>RECORD THEN RECORD=SCORE
2450 RETURN
2460 '***** DEPLACEMENT ENNEMI *****
2470 I=I+1:IF I=4 THEN I=1
2480 LOCATE T(I),K(I):PRINT" ":CASE(T(I),K(
I))=0
2490 IF TABL=5 THEN DD=T(I):GG=K(I):GOSUB 3
130
2500 IF T(I)<X AND CASE(T(I)+1,K(I))<1 THEN
 T(I)=T(I)+PP:C$(I)="d"
2510 IF T(I)>X AND CASE(T(I)-1,K(I))<1 THEN
 T(I)=T(I)-PP:C$(I)="f"
2520 IF K(I)>Y AND CASE(T(I),K(I)-1)<1 THEN
 K(I)=K(I)-PP:C$(I)="c"
2530 IF K(I)<Y AND CASE(T(I),K(I)+1)<1 THEN
 K(I)=K(I)+PP:C$(I)="e"
2540 LOCATE T(I),K(I):PEN C(I):PRINT C$(I):
PEN 1:CASE(T(I),K(I))=2
2550 SOUND 1,1000,1,7
2560 IF CINT(T(1))=X AND CINT(K(1))=Y THEN
LOCATE T(1),K(1):PRINT" ":CASE(T(1),K(1))=0
:T(1)=2:K(1)=7:X=11:Y=8:TK=TK-1:GOSUB 2760
2570 IF CINT(T(2))=X AND CINT(K(2))=Y THEN
LOCATE T(2),K(2):PRINT" ":CASE(T(2),K(2))=0
:T(2)=19:K(2)=21:X=11:Y=8:TK=TK-1:GOSUB 276
0
2580 IF CINT(T(3))=X AND CINT(K(3))=Y THEN
LOCATE T(3),K(3):PRINT" ":CASE(T(3),K(3))=0
:T(3)=17:K(3)=2:X=11:Y=8:TK=TK-1:GOSUB 2760
2590 RETURN
2600 '***** DEPLACEMENT BLESSES *****
2610 LOCATE S,D:PRINT" ":CASE(S,D)=0
2620 H1=RND*10:H2=RND*10
2630 IF H1>5 THEN S1=1 ELSE S1=-1
2640 IF H2>5 THEN D1=1 ELSE D1=-1
2650 IF S+S1<20 AND D+D1<22 AND CASE(S+S1,D
+D1)<1 THEN S=S+S1:D=D+D1
2660 LOCATE S,D:PEN 4:PRINT"g":PEN 1:CASE(S
,D)=2
2670 IF CINT(S)=X AND CINT(D)=Y THEN LOCATE
 S,D:PRINT" ":CASE(S,D)=0:FOR SO=900 TO 600
 STEP-10:SOUND 1,SO,1,5:NEXT:SCORE=SCORE+10
:BLE=BLE+1:GOSUB 2900:ELSE RETURN
2680 S=T(1)+V:D=K(1)+V
2690 IF S>20 OR D=22 OR CASE(S,D)=1 THEN S=
T(2)+V:D=K(2)+V
2700 IF S>20 OR D=22 OR CASE(S,D)=1 THEN S=
T(3)+V:D=K(3)+V
2710 IF S>20 OR D=22 OR CASE(S,D)=1 THEN V=
V+1:GOTO 2680
2720 IF SCORE>RECORD THEN RECORD=SCORE
2730 LOCATE 10,24:PRINT SCORE
2740 RETURN
2750 '***** FIN DE PARTIE *****
2760 IF TK=0 THEN CLS#1 ELSE GOTO 2850
2770 SYMBOL AFTER 94:LOCATE 2,24:PRINT"Une
autre partie ?":LOCATE 2,9:PRINT CHR$(22)+C
HR$(1)+"Votre score : "SCORE:PRINT CHR$(22)
+CHR$(0)
2780 RESTORE 330
2790 WHILE REP$<>"O" AND REP$<>"N":REP$=UPP
ER$(INKEY$):READ N1,N2
2800 IF N1=-1 THEN N1=0:RESTORE 330
2810 SOUND 49,N1,30,3:SOUND 42,N2,30,4:SOUN
D 28,N2+0.5,30,4
2820 WEND
2830 IF REP$="N" THEN INK 0,1:INK 1,24:BORD
ER 1:PAPER 0:PEN 1:SYMBOL AFTER 94:MODE 2:E
ND:ELSE REP$="":CLS:RESTORE 1090:GOTO 580
2840 '***** TANK DETRUIT *****
2850 FOR SON=0 TO 30:SOUND 1,0,1,5,0,0,SON:
NEXT
2860 LOCATE 15,25:PRINT SPACE$(5)
2870 LOCATE 15,25:PRINT STRING$(TK,"_")
2880 RETURN
2890 '***** CHANGEMENT DE TABLEAU *****
2900 IF (BLE>=10 AND TABL=1)OR(BLE>=20 AND
TABL=2)OR(BLE>=30 AND TABL=3)OR(BLE>=40 AND
 TABL=4) THEN CASE(20,20)=2:LOCATE 20,20:PE
N 15:PRINT"X"
2910 IF X=20 AND Y=20 THEN TABL=TABL+1:FOR
LIG=1 TO 25:CALL &BC4D:NEXT LIG:SOUND 1,239
,10,7:SOUND 2,239.5,10,7:SOUND 1,169,50,7:S
OUND 2,169.5,50,7:SOUND 1,179,10,7:SOUND 2,
179.5,10,7:SOUND 1,189,100,7:SOUND 2,189.5,
100,7:GOTO 610
2920 PEN 1
2930 RETURN
2940 '***** REGLES CINQUIEME TABLEAU *****
2950 CLS:MODE 1:PEN 3:LOCATE 16,1:PRINT"CPC
 TANK":PEN 1:PRINT:PRINT"Felicitations pour
 votre courage et      votre obstination.":P
RINT
2960 PRINT"Vous allez maintenant devoir rap
atrier  les"BLE;"blesses que vous avez recu
peres.";
2970 PRINT:PRINT"Vous transportez les bless
es 4 par 4     et vous avez une cargaison d'
obus        illimitee."
2980 PRINT:PRINT"Les blesses sont rassemble
s dans les     locaux de la Croix Rouge (en
bas de      l'ecran,a gauche)."
2990 PRINT:PRINT"Dans ces locaux,en tapant
ESPACE,        vous faites monter 4 blesses
dans votre tank."
```

```
3000 PRINT:PRINT"Vous devez les convoyer ju
squ'a          l'helicoptere et les deposer
a proximitede celui-ci en tapant ESPACE."
3010 PEN 3:LOCATE 15,25:PRINT"<TAPEZ ENTER>
"
3020 WHILE PEEK(&B501)<>4:WEND:MODE 0:WINDO
W#1,1,20,23,25:RETURN
3030 '***** TRANSPORT BLESSES *****
3040 IF BLEP=1 THEN 3070
3050 IF X>1 AND X<5 AND Y<22 AND Y>19 THEN
BLEP=1:FOR SON=10 TO 100 STEP 10:SOUND 1,SO
N,3,5:SOUND 1,0,1:NEXT
3060 RETURN
3070 IF X>15 AND Y<6 THEN BLEP=0:BLE=BLE-4:
FOR SON=100 TO 10 STEP-10:SOUND 1,SON,3,5:S
OUND 1,0,1:NEXT:SCORE=SCORE+20:IF SCORE>REC
ORD THEN RECORD=SCORE
3080 IF BLE<=0 THEN GOSUB 3200:GOTO 2770
3090 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(19):LOCATE 1,
23:PRINT"BLESSES: ";BLE
3100 LOCATE 10,24:PRINT SCORE
3110 RETURN
3120 '***** PONTS *****
3130 IF DD<>10 AND GG<>17 AND DD<>17 AND GG
<>20 THEN RETURN ELSE PEN 11
3140 IF DD=10 AND GG>8 AND GG<13 THEN AV$=C
HR$(107):LOCATE DD,GG:PRINT AV$
3150 IF DD=17 AND GG>12 AND GG<16 THEN AV$=
CHR$(107):LOCATE DD,GG:PRINT AV$
3160 IF GG=17 AND (DD=14 OR DD=15) THEN AV$
=CHR$(108):LOCATE DD,GG:PRINT AV$
3170 IF GG=20 AND (DD=9 OR DD=10) THEN AV$=
CHR$(108):LOCATE DD,GG:PRINT AV$
3180 PEN 1:RETURN
3190 '***** FELICITATIONS *****
3200 MODE 1:INK 0,0:SYMBOL AFTER 94
3210 PEN 3:LOCATE 16,3:PRINT"CPC TANK"
3220 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT"BRAVO...!!!"
3230 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Jamais j
e n'aurais cru que vous seriez  aussi fort.
...."
3240 PEN 3:LOCATE 12,25:PRINT"<TAPEZ ENTER>
"
3250 WHILE INKEY(18)<>0:WEND:MODE 0
3260 RETURN
3270 '***** BREAK *****
3280 SYMBOL AFTER 10:INK 1,24:INK 0,1:BORDE
R 1:MODE 2:PEN 1:END
```

AMSBASES

Cet utilitaire, très simple à utiliser, devrait faciliter la tâche aux personnes désireuses de se mettre à l'assembleur ou voulant effectuer des conversions entre des bases différentes. Vous aurez, ici, le choix entre 6 conversions possibles. Finis les calculs difficiles, les pertes de temps et les risques d'erreur.

Denis Osmont

```
10 REM ****************************************
******************
20 REM **************** OSMONT Denis
 *****************
30 REM **************** St Jean du Cardonna
y ****************
40 REM **************** 76150 MAROMME
 ****************
50 REM ****************************************
******************
60 ON BREAK CONT
70 MODE 2:WINDOW #1,2,79,2,24:CLEAR:WINDOW
 #2,2,79,5,24:WINDOW #3,2,79,9,24
80 CLS#1:INK 0,1:INK 1,26:GOSUB 1080:GOSUB
 800:GOSUB 1000:GOTO  2140
90 CLS#1:LOCATE 2,2
100 PRINT STRING$(78,"-")
110 LOCATE 18,3:PRINT"C O N V E R S I O N
S    G E N E R A L E S"
120 LOCATE 2,4:PRINT STRING$(78,"-")
130 CLS#2
140 LOCATE 5,7:PRINT STRING$(14,CHR$(208))
150 LOCATE 5,6:INPUT"decim. en bin.: ";a:I
F a>65535 THEN 160 ELSE 170
160 LOCATE 22,6:PRINT STRING$(20," "):GOTO
 150
170 LOCATE 22,7:PRINT BIN$(a,8)
180 LOCATE 5,11:PRINT STRING$(14,CHR$(208)
)
190 LOCATE 5,10:INPUT"decim. en hex.: ";b:
IF b>65535 THEN 200 ELSE 210
200 LOCATE 22,10:PRINT STRING$(20," "):GOT
O 190
210 LOCATE 22,11:PRINT HEX$(b,8)
220 GOSUB 340
230 GOSUB 610
240 GOSUB 520 :GOSUB 750
250 LOCATE 10,23:PRINT"Une autre serie de
conversion (O/N) ?"
260 qw$=INKEY$:IF qw$="" THEN 260
270 IF UPPER$(qw$)="O"    THEN 130
280 IF UPPER$(qw$)="N" THEN 300
290 IF UPPER$(qw$)<>"O" OR UPPER$(qw$)<>"N
" THEN 260
300 CLS#1:GOTO 2140
310 INK 0,1:INK 1,26:END
320 REM ********* calculs *********
330 REM ****************************
340 LOCATE 5,15:PRINT STRING$(14,CHR$(208)
):LOCATE 5,14:INPUT"bin. en decim.: ";c$:c
=VAL(c$):c1$=c$:pli=20:plo=15:code=0
350 IF LEN(c$)>16 THEN 360 ELSE 370
360 LOCATE 20,14:PRINT STRING$(30," "):GOT
O 340
370 t=0:v=-1
380 IF LEN(c$)>9 THEN 400 ELSE 390
390 z1=LEN(STR$(c)):z1=z1-1:GOTO 420
400 zz$=RIGHT$(c$,8):zzk=LEN(zz$):code=1:c
=VAL(zz$):z1=zzk:GOTO 420
410 z1=LEN(c1$)-zzk:x=1 :code=2:c=VAL(LEFT
$(c$,zzk))
420 FOR i=z1 TO 1 STEP-1
430 v=v+1:z$=MID$(STR$(c),i+1,1):z2=VAL(z$
)
440 t=t+(z2*(2^v))
450 NEXT
460 IF code=1 THEN 410 ELSE 480
470 IF code=1 THEN 410 ELSE 480
480 LOCATE pli,plo:PRINT USING "########";
t
490 RETURN
500 REM ********* calculs *********
510 REM ****************************
520 LOCATE 52,7:PRINT STRING$(14,CHR$(208)
):LOCATE 52,6 :INPUT"hex. en decim.: &",d$
:IF d$="" THEN d$="0"
530 GOSUB 2270:pli=67:plo=7
540 IF STR$(d)>HEX$(65535) THEN 550 ELSE 5
60
550 LOCATE 67,6:PRINT STRING$(8," "):GOTO
520
560 IF d<0 THEN d=65536+d
570 LOCATE pli,plo:PRINT USING "########";
d
580 RETURN
590 REM ******** calculs *********
600 REM ***************************
610 LOCATE 5,19:PRINT STRING$(14,CHR$(208)
):pli=22:plo=19:LOCATE 5,18: INPUT"bin. en
hex.  : ";e$:e=VAL(e$):e1$=e$:code=0:v=0
620 t=0:v=-1
630 IF LEN(e$)>16 THEN 640 ELSE IF LEN(e$)
>9 THEN 650 ELSE 670
640 LOCATE 20,18:PRINT STRING$(30," "):GOT
O 610
650 c=e:c1$=e1$:c$=e$:GOSUB 370:GOTO 710
660 GOTO 710
670 z1=LEN(STR$(e)):z1=z1-1
680 FOR i=z1 TO 0 STEP-1
```

```
690 v=v+1:z$=MID$(STR$(e),i+1,1):z2=VAL(z$
):t=t+(z2*(2^v))
700 NEXT
710 LOCATE pli,plo:PRINT HEX$(t,8)
720 RETURN
730 REM ********* calculs *********
740 REM ****************************
750 LOCATE 52,11:PRINT STRING$(14,CHR$(208
)):LOCATE 52,10:INPUT"hex. en bin.  : &",f
$:IF f$="" THEN f$="0"
760 GOSUB 2280:pli=64:plo=11
770 IF f<0 THEN f=65536+f
780 LOCATE pli,plo:PRINT BIN$(f,16)
790 RETURN
800 CLS #3:LOCATE 8,10:PRINT"Ce logiciel d
'aide a la programmation,devrait faciliter
 la tache aux"
810 LOCATE 5,12:PRINT"personnes desireuses
 de s'initier au langage 'Assembleur' .Il
permet,en"
820 LOCATE 5,14:PRINT"effet, la realisatio
n de conversions entre des bases different
es et no-"
830 LOCATE 5,16:PRINT"tamment,ici,entre le
s decimales,binaires et hexadecimales."
840 LOCATE 8,18:PRINT"Vous aurez le choix
entre 6 conversions  possibles prises sepa
rement"
850 LOCATE 5,20:PRINT"ou ensemble."
860 LOCATE 46,23:PRINT"< APPUYEZ sur une T
OUCHE >"
870 CALL &BB06
880 CLS#3:RETURN
890 REM ****** presentation *****
900 REM *************************
910 FOR j=1 TO 10
920 FOR i=1 TO 7
930 LOCATE 10+(INT(RND*60)+i),1+(INT(RND*2
)+i):PRINT"."
940 SOUND 1,40+i+(60*j)/i,2
950 GOSUB 990
960 NEXT:NEXT:RETURN
970 REM ****** trace cadre ******
980 REM *************************
990 ORIGIN 0,0:PLOT 1,1:DRAWR 0,398:DRAWR
638,0:DRAWR 0,-398:DRAWR -638,0:RETURN
1000 CLS#3:LOCATE 8,10:PRINT"R E M A R Q U
 E   I M P O R T A N T E"
1010 LOCATE 8,14:PRINT"Les conversions ne
sont possibles que sur des nombres compris
 entre:"
1020 LOCATE 14,16:PRINT"- 0 et 65535
        systeme decimal"
1030 LOCATE 14,18:PRINT"- 0 et FFFF
        systeme hexadecimal"
1040 LOCATE 14,20:PRINT"- 0 et 11111111111
11111     systeme binaire"
1050 GOTO 860
1060 REM ***** presentation *********
1070 REM ***************************
1080 CLS#1
1090 INK 0,1:INK 1,26:BORDER 0:PAPER 0:PEN
 1
1100 GOSUB 990
1110 GOSUB 1190
1120 LOCATE 60,20:PRINT"janvier 1986"
1130 LOCATE 60,21:PRINT STRING$(12,CHR$(20
8))
1140 LOCATE 20,23:PRINT"Denis OSMONT"
1150 LOCATE 20,24:PRINT STRING$(12,CHR$(20
8))
1160 FOR i=1 TO 100:SOUND 2,i,2:SOUND 1,i,
4 :NEXT
1170 GOSUB 860
1180 RETURN
1190 GOSUB 910:ORIGIN 0,0:PLOT  50,300:RES
TORE 1230
1200 FOR i=1 TO 8
1210 READ a:READ b:DRAWR a,b
1220 NEXT
1230 DATA &0,&32,&1E,&0,&0,-7,-18,&0,&0,-3
6,&12,&0,&0,-7,-30,&0
1240 LOCATE 14,6:PRINT"O N V E R S I O N S
":LOCATE 29,10:PRINT"DE":LOCATE 29,11:PRIN
T"--":PLOT &78,&96:DRAWR 0,&32:DRAWR &1E,0
:DRAWR 0,-20:PLOT &96,&B4:DRAW &91,&AF:PLO
T &91,&AF:DRAW &96,&AA:PLOT &96,&AA:DRAWR
0,-20:DRAWR -30,0
1250 PLOT 125,155:DRAWR 0,15:DRAWR 20,0:DR
AWR 0,-15:DRAWR -20,0:PLOT 125,180:DRAWR 0
,15:DRAWR 20,0:DRAWR 0,-15:DRAWR -20,0:LOC
ATE 21,16:PRINT"A S E S":LOCATE 16,17:PRIN
T STRING$(12,CHR$(208))
1260 LOCATE 14,7:PRINT STRING$(19,"-")
1270 RETURN
1280 ***** menu des conversions particulie
res ****
1290 **************************************
********
1300 CLS#1:GOSUB 2090
1310 CLS#2
1320 LOCATE 30,5:PRINT"M E N U":LOCATE 30,
6:PRINT"-------"
1330 LOCATE 8,10:PRINT"[ 1 ].......DEC. en
 BIN."
1340 LOCATE 8,12:PRINT"[ 2 ].......DEC. en
 HEX."
1350 LOCATE 8,14:PRINT"[ 3 ].......BIN. en
 DEC."
1360 LOCATE 8,16:PRINT"[ 4 ].......BIN. en
 HEX."
1370 LOCATE 8,18:PRINT"[ 5 ].......HEX. en
 DEC."
1380 LOCATE 8,20:PRINT" [6 ] .......HEX. en
 BIN."
1390 LOCATE 8,22:PRINT" [7 ] .........M E N
```

```
 U"
1400 qw$=UPPER$(INKEY$):IF qw$="" THEN 140
0
1410 ty=VAL(qw$)
1420 IF ty=1 THEN 1430 ELSE 1440
1430 GOSUB 2260:GOTO 1580
1440 IF ty=2 THEN 1450 ELSE 1460
1450 GOSUB 2260:GOTO 1640
1460 IF ty=7 THEN 1470 ELSE 1480
1470 GOSUB 2260:GOTO 2140
1480 IF ty=3 THEN 1490 ELSE 1500
1490 GOSUB 2260:GOTO 1700
1500 IF ty=4 THEN 1510 ELSE 1520
1510 GOSUB 2260:GOTO 1780
1520 IF ty=5 THEN 1530 ELSE 1540
1530 GOSUB 2260:GOTO 1860
1540 IF ty=6 THEN 1550 ELSE 1400
1550 GOSUB 2260:GOTO 1920
1560 **** calculs *********
1570 **********************
1580 CLS#2:GOSUB 2090:GOSUB 1970
1590 LOCATE 20,12:INPUT"decim. en bin.: ";
a:IF a>65535 THEN 1600 ELSE 1610
1600 LOCATE 37,12:PRINT STRING$(20," "):GO
TO 1590
1610 LOCATE 37,14:PRINT BIN$(a,8)
1620 GOSUB 2000
1630 GOTO 1580
1640 CLS#2:GOSUB 2090:GOSUB 1970
1650 LOCATE 20,12:INPUT"decim. en hex.: ";
b:IF b>65535 THEN 1660 ELSE 1670
1660 LOCATE 37,12:PRINT STRING$(20," "):GO
TO 1650
1670 LOCATE 37,14:PRINT HEX$(b,8)
1680 GOSUB 2000
1690 GOTO 1640
1700 CLS#2:GOSUB 2090:GOSUB 1970
1710 LOCATE 20,12:INPUT"bin. en decim.: ";
c$:IF LEN(c$)>16 THEN 1720 ELSE 1730
1720 LOCATE 36,12:PRINT STRING$(30," "):GO
TO 1710
1730 pli=37:plo=14:code=0:c=VAL(c$):c1$=c$
1740 GOSUB 370
1750 pli=37:plo=14
1760 GOSUB 2000
1770 GOTO 1700
1780 CLS#2:GOSUB 2090:GOSUB 1970
1790 LOCATE 20,12:INPUT"bin. en hex.  : ";
e$
1800 IF LEN(e$)>16 THEN 1810 ELSE 1820
1810 LOCATE 36,12:PRINT STRING$(30," "):GO
TO 1790
1820 pli=37:plo=14:e=VAL(e$):e1$=e$:code=0
:v=0
1830 GOSUB 620
1840 GOSUB 2000
1850 GOTO 1780
1860 CLS#2:GOSUB 2090:GOSUB 1970
1870 LOCATE 20,12:INPUT"hex. en decim.: &"
,d$:IF d$="" THEN d$="0"
1880 GOSUB 2270
1890 pli=37:plo=14:GOSUB 560
1900 GOSUB 2000
1910 GOTO 1860
1920 CLS#2:GOSUB 2090:GOSUB 1970
1930 LOCATE 20,12:INPUT"hex. en bin.   : &"
,f$:IF f$="" THEN f$="0"
1940 GOSUB 2280:pli=37:plo=14:GOSUB 770
1950 GOSUB 2000
1960 GOTO 1920
1970 LOCATE 20,13:PRINT STRING$(14,CHR$(20
8)):RETURN
1980 ***** interrogation retour **********
***
1990 *************************************
***
2000 LOCATE 4,23:PRINT"La meme conversion
(O/N) ?"
2010 pp$=UPPER$(INKEY$):IF pp$="" THEN 201
0
2020 IF pp$="O" THEN RETURN
2030 IF pp$="N" AND qw$="1" THEN 1310
2040 IF pp$="N" AND qw$="2" THEN 1310
2050 IF pp$="N" AND qw$="3" THEN 1310
2060 IF pp$="N" AND qw$="4" THEN 1310
2070 IF pp$="N" AND qw$="5" THEN 1310
2080 IF pp$="N" AND qw$="6" THEN 1310
2090 LOCATE 2,2:PRINT STRING$(78,"-")
2100 LOCATE 15,3:PRINT"C O N V E R S I O N
 S   P A R T I C U L I E R E S"
2110 LOCATE 2,4:PRINT STRING$(78,"-"):RETU
RN
2120 REM ****** menu general *********
2130 REM ****************************
2140 CLS#1:LOCATE 30,3:PRINT"< M E N U >"
2150 PLOT 218,345:DRAWR 115,0:DRAWR 0,30:D
RAWR -115,0:DRAWR 0,-30
2160 LOCATE 8,10:PRINT"[ 1 ].......Convers
ions generales"
2170 LOCATE 8,12:PRINT"[ 2 ].......Convers
ions particulieres"
2180 LOCATE 8,14:PRINT"[ 3 ].......Fin des
 travaux"
2190 re$=INKEY$:IF re$="" THEN 2190
2200 IF re$="3" THEN ON BREAK STOP:GOTO 22
90
2210 IF re$="1" THEN 2220 ELSE 2230
2220 GOSUB 2260:GOTO 90
2230 IF re$="2" THEN 2240 ELSE 2250
2240 GOSUB 2260:GOTO 1300
2250 IF re$<>"1" OR re$<>"2" THEN 2190
2260 SOUND 1,120,30:RETURN
2270 d=VAL("&"+UPPER$(d$)):RETURN
2280 f=VAL("&"+UPPER$(f$)):RETURN
2290 ON BREAK STOP:LOCATE 35,14:PRINT"----
- [ TERMINE ] -----":GOTO 2290
```



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

l'ordinateur familial
Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome (code 6100)

2690F

A CREDIT CETELEM
590F au comptant
+ 12 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 288F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur (code 6102)

3990F

A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de **213F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 634F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD

CADEAU !

4 LOGICIELS : BALLE de MATCH (TENNIS)
+ MATCH DAY (FOOT)
+ BRUCE LEE
+ KNIGHT LORE
sur K7 ou disquette



+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT

En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe

Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pourles graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

AMSTRAD

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

PROCESSEURS:
Z80A
64K de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur)
32K de mémoire ROM avec BASIC et système d'exploitation résidant
6845 contrôleur d'écran
GI processeur générateur de son AY-3 8912-3 voix, 7 octaves
8255 interface parallèle entrée-sortie pour le processeur de son GI

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

	Normal	Mode Haute rés.	Multicol.
Nombre de de coul.	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points Vertic.	200	200	200
Points Horiz.	320	640	160
Nbre car.	40	80	20

CLAVIER:
74 Touches — type qwerty, pavé numérique, curseurs et curseur de copie, grande enter, shift, caps lock, tab, escape, delete, clear, control.

LECTEUR DE CASSETTE:
Vitesse d'enregistrement au choix – 1K baud ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel. Verrouillage. Interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

EXPANSIONS:
Lecteur de disquette compact avec CP/M et le langage LOGO.
Imprimante compatible Centronics
Manette(s) de jeux.
Extensions ROM
Extensions RAM jusqu'à 8160K.

PRISES EXTERNES:
Connecteurs PCB pour expansion multiple et parallèle Centronics.
Prise à 9 trous pour manette
Prise à 6 trous pour — RVB et sync
— vidéo composite
— luminance et sync
Prise 3,5mm pour son stéréo
Prise 5mm pour alimentation du CPC 464 (seulement à partir du moniteur)

DIMENSIONS (mm):

	larg.	haut.	prof.
Clavier	580	70	170
CTM640	375	340	365
GT64	305	315	335
Manette	90	170	100
Modulateur	120	70	170

POIDS (kg):

Clavier	2,4
CTM640	10,6
GT64	6,3
Manette	0,3
Modulateur	1,4

ALIMENTATION:
Système d'affichage: 240V AC 50Hz
(clavier et lecteur alimentés à partir de l'écran)

*CP/M est une marque déposée de Digital Research Inc. AMSTRAD et Amsoft sont des marques déposées de Amstrad Consumer Electronics PLC.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

l'ordinateur personnel

Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
(code 6198)

3990F

A CREDIT CETELEM
790F au comptant
+ 18 mensualités de **213F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 634F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
(Code 6200)

5290F

A CREDIT CETELEM
1090F au comptant
+ 24 mensualités de **221,30F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1111,20F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD

CADEAU !

4 LOGICIELS : BALLE de MATCH (TENNIS)
+ MATCH DAY (FOOT)
+ BRUCE LEE
+ KNIGHT LORE
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT

En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Le CPC 6128 est impressionnant

Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES

Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autres modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE

Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES

Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE

Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad

De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.

Caracteristiques Techniques du CPC6128

EXTENSIONS:

Lecteur de disquette compact, type FD 1.
Imprimante de type Centronics.
Manette(s) de jeux
Différents périphériques dont les extensions ROM.

PRISES EXTERNES:

Connecteurs PCB pour expansions multiples et parallèles Centronics.
Prise pour le 2 ème lecteur de disquette (avec le cordon DI-2)
Prise à 9 trous pour la manette
Prise à 6 trous pour RVD et sync, vidéo composite, luminance et sync
Prise à 5 trous pour le lecteur de cassette (avec le cordon CL-1)
Prise 3,5 mm pour le stéréo
Prise 5 mm d'alimentation du lecteur de disquette (12V)
Prise 5 mm d'alimentation du CPC664 par le moniteur (5V)

DIMENSIONS (mm):

	Larg	Haut	Prof.
Clavier	520	48	170
CTM644	375	340	365
GT65	305	315	335
Manette	90	170	100
Modulateur	120	70	170

POIDS (Kg):

Clavier	2.0
CTM664	10.6
GT65	6.3
Manette	0.3
Modulateur	1.4

CP/M suppose l'utilisation d'un écran 80 colonnes. L'aptitude du CPC6128 à présenter un texte en format 80 colonnes est indispensable dans la majorité des applications sous CP/M.

ALIMENTATION:

Système d'alimentation de l'écran: 220V AC 50 Hz (clavier et lecteur de disquette alimentés à partir de l'écran)

PROCESSEURS:

Z80A	Processeur fonctionnant à 4 MHz
128K	d'octets en RAM répartis en 2 blocs mémoire (plus de 41K pour l'utilisateur en BASIC, plus de 61k en zone de programme transitoire "TPA" disponibles sous CP/M Plus)
48K	de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.
6845	Contrôleur d'écran
AY-3-8912	Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves
8255	Interface parallèle entrée-sortie
7653	Contrôleur du lecteur de disquette

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

Modes d'affichage	MODE 1	MODE 2	MODE 0
Nbre de couleurs	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points verticaux	200	200	200
Points horizontaux	320	640	160
Caractères par ligne	40	80	20

CLAVIER:

74 touches, type QWERTY, pavé numérique, pavé curseur et de copie, grande touche ENTER, shift, CAPS LOCK, tape, escape, delete, clear et control.

MANIPULATION DE CASSETTES:

2 vitesses d'enregistrement au choix, 1K ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel, verrouillage, interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

Caractéristiques du lecteur de disquette:

Le lecteur de disquette est de format 3 pouces, conformément au standard Hitachi/Panasonic. Conçu pour un taux de séquence d'exécution de 12 mS et un temps fixé de 30 mS.
Le système est conçu pour un maximum de 2 lecteurs de disquette.
L'interface dispose d'une extension ROM contenant les éléments spécifiques à la machine pour le CP/M 2.2 et Dr LOGO.
Les disquettes trois pouces fonctionnent sur leurs 2 faces, chacune étant réutilisable grâce à un clip de protection amovible.

AMSDOS & CP/M PLUS

AMSDOS est un système d'exploitation sur disquettes adapté au langage Locomotive BASIC et a de nouvelles commandes permettant de tirer un profit maximum des fichiers sur disquette. AMSDOS permet aux programmes en BASIC d'accéder à un fichier sur cassette, en fait on utilise les mêmes commandes avec des noms conformes aux normes prévues pour CP/M et CP/M Plus. AMSDOS peut lire et écrire sur des fichiers CP/M et vice versa, car la structure de leurs fichiers est identique.
Le système d'exploitation CP/M Plus de Digital Research fourni avec le CPC6128, permet aux utilisateurs d'accéder aux logiciels écrits sous CP/M. Des caractéristiques propres au CPC6128 ont été ajoutées aux utilitaires habituels du CP/M Plus.

Organisation de la Disquette:

AMSDOS et CP/M Plus permettent tous deux 2 systèmes de mise en format différents:
Le format SYSTEME et le format DONNEES seulement.
La sélection du format se fait automatiquement sur l'accès à la disquette. Les deux formats utilisent la même structure mais la configuration de leur secteur est distincte.

Caractéristiques communes:
Simple face, double densité.
Taille de secteur de 512 octets.
40 pistes
Secteurs imbriqués 2:1.

Le format SYSTEME:

C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 9K sont réservés pour le système.
9 secteurs par piste.
2 pistes réservées pour CP/M.
Capacité de la disquette formatée: 169K.

Le format DONNEES seulement:

On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. 2K sont réservés au catalogue.
9 secteurs par piste.
Pas de piste réservée.
Capacité de stockage: 178K
Le CPC6128 est compatible avec les programmes développés pour Amstrad sous CP/M 2.2 et ils tourneront sous ce système d'exploitation.
CP/M Plus est équivalent à CP/M 3.0.
Le système de la disquette permet d'accéder à chaque face suivant la façon dont la disquette est introduite, aussi bien sous AMSDOS que sous CP/M Plus.
Veuillez noter que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels existants. Toutefois, certains progiciels font appels à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui empêche le fonctionnement sur un CPC6128.
Les fichiers protégés sur cassette ne peuvent être recopiés sur disquette, il convient de respecter les conditions de copyrights de tout logiciel lorsque l'on transfère des programmes de cassette à disquette.
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité de services et produits, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les composants de nos produits, de changer de constructeur, de source d'approvisionnement des matériaux techniques.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

AMSTRAD PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs



Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

La micro-informatique, en laquelle personne ou presque ne croyait à sa naissance, s'est sensiblement démocratisée. Qui peut prétendre honnêtement aujourd'hui qu'elle ne mérite pas que nous nous y intéressions ? En effet, s'il y a deux ans quiconque désireux de s'informatiser devait s'engager dans un investissement assez lourd, il est aujourd'hui tout à fait possible de s'équiper convenablement avec un budget de dix à quinze mille francs.

Le PCW 8512 mérite légitimement le qualificatif d'ordinateur professionnel. Se présentant comme le PCW8256, ce modèle se démarque tout de même nettement de son grand frère. Sa mémoire centrale, pour commencer, atteint 512K octets (l'équivalent de 250 pages dactylographiées) ce qui représente un net avantage par rapport aux versions de base des ordinateurs professionnels types que nous avons par exemple l'occasion de rencontrer lors des grands salons. Mais ce n'est pas tout. Le PCW 8512 est également doté de deux lecteurs de disquettes (le premier étant similaire à celui du PCW 8256) dont le grand attrait est le second. Et pour cause : ce second lecteur est capable d'accéder simultanément aux deux faces de la disquette ce qui élimine les soucis de manipulation. Cette disquette peut peut contenir l'équivalent de 360 pages dactylographiées (soit le double de la première). Mais l'intérêt ne se limite pas à ce fait. Les informaticiens ou les habitués des ordinateurs savent parfaitement qu'il est exagérément lassant de devoir changer sempiternellement les disquettes lorsque nous ne disposons que d'un seul lecteur. Avec le PCW 8512, les applications professionnelles sérieuses se simplifient grâce à la présence de ce second lecteur. En effet, tandis que le premier lira les programmes (et certains demandent d'incessants accès à la disquette), le second vous permettra d'accéder en une seule fois à toutes vos données relatives au traitement en cours. Qui peut objectivement demander plus ?

Les plus "branchés" vous diront que ce n'est pas la machine qui fait la qualité de l'équipement mais les logiciels d'application. Et alors, ils vous citeront de nombreux noms dans différentes catégories : pour les gestions de fichiers, le nom le plus souvent cité sera D-Base II, pour les tableurs (feuilles électroniques de calcul), Multiplan... Mais ils ne se doutent pas que ces logiciels existent sur la série PCW d'AMSTRAD, tout en étant à la fois identiques à ceux que nous trouvons sur les compatibles à l'IBM PC et surtout plus de cinq fois moins cher. De mauvais logiciels pour le PCW ? N'en cherchez pas, nos démonstrateurs (qui se tiennent à votre disposition) les éliminent d'office.

Le PCW 8512 tourne sous le système d'exploitation CP/M. Ce choix peut paraitre surprenant puisque les ordinateurs professionnels actuels fonctionnent sous MS DOS. CP/M est en effet plus ancien et permet, théoriquement, moins de choses que MS DOS. Mais ce débat reste dans le domaine de la théorie. Pour cause, le PCW 8512 s'avère être par exemple nettement plus rapide que l'IBM PC. En outre, si MS/DOS est l'enfant chéri des informaticiens professionnels, il n'empêche que CP/M n'exige aucun niveau particulier. N'importe quel néophyte peut maitriser les fonctions utiles de ce système très rapidement (un ou deux jours). D'autre part, le PCW 8512 est constitué par trois éléments distintcs : le clavier, le moniteur et l'imprimante. Le clavier, outre son adaptation parfaite à la langue française, présente un pavé numérique séparé et fortement apprécié pour tout traitement comptable.

Le moniteur pour sa part, est capable d'afficher 32 lignes de 90 caractères, autrement dit 25 % de plus que ce que nous avons l'habitude de rencontrer sur le marché. En outre, sa qualité d'affichage est irréprochable et peut occasionnellement être réglée à l'aide d'un simple bouton.

L'imprimante, enfin, sera capable de vous sortir des documents d'excellente présentation. D'ailleurs le logiciel de traitement de texte vendu avec la machine vous permettra d'obtenir absolument tout ce dont vous pourriez avoir envie.

Finalement, le PCW 8512 est vendu avec deux langages : le DR LOGO (langage d'initiation aux possibilitées étendues) et le BASIC MALLARD qui est un basic enfin destiné aux gestions de fichiers de haut niveau.

Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Parlez avec les différents responsables que vous connaissez. Tous vous confirmeront qu'embaucher un ordinateur, et qui plus est un PCW 8512, ne sera jamais une erreur. Que pouvons-nous attendre de plus d'un ordinateur lorsqu'il présente les caractéristiques que nous venons d'énoncer et qu'il est garanti par AMSTRAD.

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

6484 F HT

7690F TTC

A CREDIT CETELEM
1690F au comptant
+ 30 mensualités de **266,80F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 2004F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel / traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.
Le système graphique GSX de Digital Research est fourni avec le PCW 8256 afin d'offrir une interface standard de logiciel pour des programmes graphiques. Dr Logo est également fourni et est compatible avec le Dr Logo du CPC 6128 et du CP/M2,2 Amstrad.
CPU et RAM.
Un microprocesseur Z80 A standard avec 256 ko de RAM. Environ 112 ko de cette mémoire sont réservés pour la disquette RAM afin d'accentuer la vitesse d'utilisation des programmes sous CP/M, en se servant des techniques de recouvrement. Au lieu d'aller chercher les informations ou les programmes sur une disquette, le système les trouve rapidement sur le disque RAM (mémoire virtuelle) et reste ainsi entièrement compatible avec le grand choix de logiciels sous CP/M.
Des microprocesseurs indépendants sont utilisés pour le contrôle de l'imprimante et du clavier.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.

Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

4997 F HT

5927F

A CREDIT CETELEM
1327F au comptant
+ 24 mensualités de **241,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1198,40F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

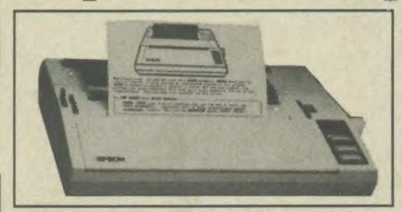
Une interface série et Centronics parallèle RS232 peut être installée si nécessaire.
CP/M + est équivalent à CP/M 3.0.
On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M + Amstrad ou AmsDos par le contrôleur de disquette en retournant la disquette
On note que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels CP/M existants.
Cependant, certains progiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui ne permet pas leur fonctionnement sur un PCW 8256.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX80



TARIF GENERAL pour EPSON LX 80

2995F

Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

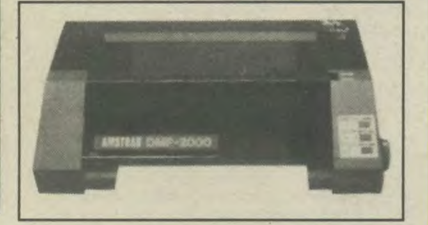
L'imprimante LX80 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL pour Amstrad DMP 2000

1990 F

Code 6032
A CREDIT CETELEM
190 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

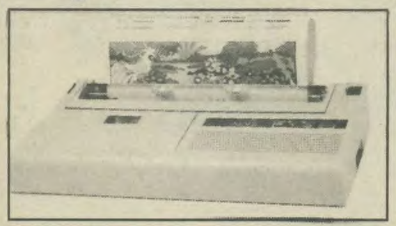
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à solver vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante OKIMATE 20



TARIF GENERAL pour OKIMATE 20

2290F

Code 6130
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE GRAPHIQUE COULEUR

L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir **une véritable impression couleur.** Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

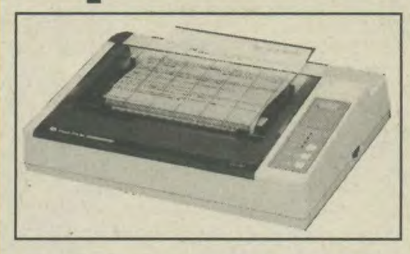
Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Sa tete thermique n'est pas adaptée à un travail de listing du fait de sa relative fragilité. Toutefois, cette tête est facilement interchangeable. Pour un bon rendu des couleurs, elle nécessite l'emploi d'un papier glacé. Lorsque l'on souhaite passer de la couleur au noir et blanc, il convient de changer de ruban. Un logiciel graphique est indispensable pour une recopie intégrale d'écran. Nous pouvons le fournir, ainsi que tous les accessoires OKIMATE.

Pour le traitement de texte, OKIMATE 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE, conçues professionnellement par composition numérique, offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entrainement par friction pour le feuille à feuille et les transparents en acétate.

Imprimante FUJI PD 80



TARIF GENERAL pour FUJI PD 80

2995F

Code 6193
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

UNE FABULEUSE QUALITE D'IMPRESSION

La rapidité de la frappe de la PD 80, 100 CPS, ne présume en rien de l'extraordinaire qualité d'impression de cette imprimante. Le secret réside dans une matrice dont les points (9x9) sont à section carrée et viennent percuter un ruban en mylar. Par rapport à une imprimante traditionnelle dont le ruban d'encrage est en tissu et les points de la matrice ronds, voici les avantages du systèmes PD 80 :

Les points qui forment les lettres sont plus denses du fait de leur section carrée. Ensuite, le ruban en mylar est parfaitement lisse, ce qui donne une bonne homogénéité dans la teinte du caractère. Enfin, c'est un ruban transfert qui appose sur le papier la totalité de son encre comme le ferait une décalcomanie, alors qu'un ruban traditionnel agit plus comme un buvard ou un tampon encreur. L'avantage du ruban traditionnel étant de pouvoir être réencré alors que le ruban de la PD 80 ne peut être utilisé qu'une fois.

TEST D'IMPRESSION (échelle 1/1)

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>
pqrstuvwxyzéùèê
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>
pqrstuvwxyzéùèê !"#$%&'()*+,-./
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzéùèê
```

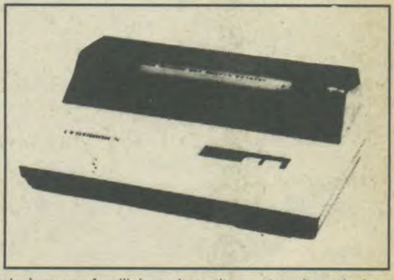
CENTRONICS GLP 3101 BROTHER 1009

(ces deux imprimantes sont rigoureusement identiques)

TARIF GENERAL GLP 3101 et Brother 1009

1695F

Code 6180
A CREDIT CETELEM
199 F au comptant
+ 6 mensualités de 268,60 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



A mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petites entreprises deviennent des éléments indispensables de la vie moderne, il se crée une demande toujours grande pour des imprimantes compactes, légères, de haute qualité mais de prix raisonnable. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 a justement été conçue pour fonctionner avec des ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes du même ordre de prix, telles qu'une tête d'impression à matrice de 9 aiguilles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et unidirectionnelle pour graphiques, à 50 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux.

Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères tels que ASCII 96, caractères graphiques et caractères internationaux. Elle imprime la papier feuille à feuille mais peut aussi imprimer le papier à pliage paravent et le papier en rouleau grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option.

Pour plus de maniabilité, son panneau de commande avec touche de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connexion (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et indicateur de mise sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabriquée et essayée selon des normes très sévères, la CENTRONICS GLP 3101 (ou la BROTHER 1009) est une unité d'une grande fiabilité qui offrira de bons et loyaux services.



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.

Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14

Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique

Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD
PSI

L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.

Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI

Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...

Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume

Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.

Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume

Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.

Code 8851 **95 F**

BASIC PLUS, 80 ROUTINES POUR AMSTRAD
PSI

Si vous souhaitez accroître les capacités de votre CPC sans avoir recours à l'assembleur, Basic Plus vous propose 80 manières de simuler des fonctions que vous n'auriez jamais cru pouvoir utltiser. Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.

Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI

40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.

Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD
PSI

50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base PSI

Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.

Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664
PSI

TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.

Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION
SYBEX

Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes

Code 8830 **49 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES
SYBEX

Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
SYBEX

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.

Code 8844 **78 F**

AMSTRAD - ASTROLOGIE NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX

4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.

Code 8743 **98 F**

AMSTRAD PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX

Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.

Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.

Code 8841 **108 F**

L'AMSTRAD EXPLORÉ
SYBEX

Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1re partie. Dans la 2e partie, on étudiera la langage machine et son interfaçage avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet.

Code 8843 **98 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

AMSTRAD CP/M 2,2 SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

READY POUR LE BASIC
CASSETTE VIDEO VHS
+ MANUEL D'UTILISATION
Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.
295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX
SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

AMSTRAD AVEC PLAISIR
Livre de Poche
Pour apprendre à écrire des programmes et à progresser avec aisance sur votre AMSTRAD CPC 464 vers des réalisations plus subtiles
Code 8729 **59 F**

TOUR DE L'AMSTRAD
Cedic Nathan
Faites le tour de l'AMSTRAD pour en savoir plus sur les possibilités graphiques et sonores de son basic. Aventurez-vous dans le langage machine pour mieux profiter des capacités de votre AMSTRAD
Code 8859 **80 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC **Micro Application N° 19**
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW **Micro Application**
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS
SYBEX
Représenter des polyèdres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT
SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **98 F**

LANGAGE C STRUCTURE, APPLICATION
SYBEX
Le but de cet ouvrage est d'aider le débutant à découvrir les caractéristiques originales de ce langage qui s'avère être un outil rapide et puissant.
Code 8720 **148 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
SYBEX
Mise au pointy des programmes basic et recherche des erreurs. Ce livre étudie la manière dont sont stockés les programmes basic et ses variables, associés dans la mémoire de votre Amstrad.
Code 8862 **98 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC
SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
SYBEX
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : Intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère, défilement d'une ligne, dessin d'un cercle, tri de données alphanumériques ainsi qu'une bibliothèque d'utilitaires.
Code 8799 **128 F**

GAGNEZ AUX COURSES
SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS
SYBEX
Ce guide est un distionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE
SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **158 F**

D BASE II INTRODUCTION
SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS
SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **158 F**

WORDSTAR APPLICATIONS
SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **158 F**

CPM PLUS 6128/8256
PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES
PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD
PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR
PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grçe à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL
PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE
PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE
PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD
Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC
PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniqueset leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III
PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II t D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque
PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD
PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE
Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE
Code 8860 **25 F**

CPC UTILISATEUR
REVUE
Code 8816 **18 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES POUR CPC

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel. Code 7100 **495 F**

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits. Code 7055 **290 F**



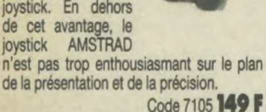
CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL. Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette. Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO


Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois. Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision. Code 7105 **149 F**



JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité. Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale. Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois. Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide. Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon. Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce. Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle. Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500. Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad. Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128. Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon. Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur. Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes. Code 7123 **7,90 F pièce** par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETOPHONE CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus. Code 7015 **390 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **35 F pièce**
Pour l'achat de 10 disq., la 11e est gratuite

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc... Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires. Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.



Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette. Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques. Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis). Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons. Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus. Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette. Le synthétiseur est basé sur un micro-processeur avec sorties stéréo.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais. Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette. Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS. Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons. Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série. Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**

Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.



CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels. Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette. Code 7000 **990 F**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

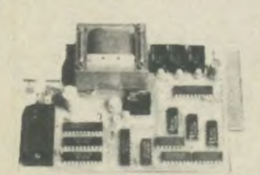
ACCESSOIRES POUR CPC

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111

Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois. Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.



Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.



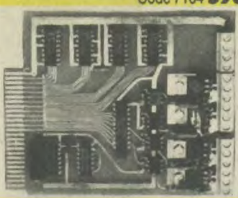
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**



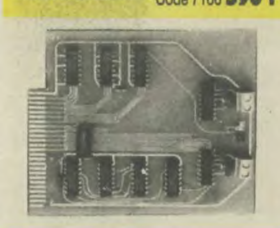
CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102

Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**



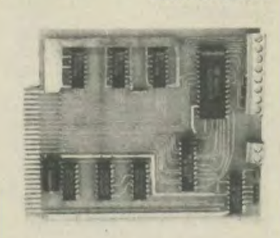
CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103

A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12V. Code 7166 **590 F**



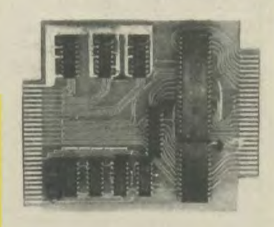
CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105

Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs Code 7000 **590 F**



CARTE SERIE JAGOT et LEON E104

Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**



LOGICIEL SERIE

Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR

Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23

Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23

Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette Code 8910 **250 F**
Disquette Code 8909 **280 F**

MONIBASE

Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonna vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS

POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS

POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS

POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT

Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **490 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80

Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON

Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4

Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **69 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R

A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **1290 F**

C(Le CPC2R est quant à lui muni d'un,e réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL

Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

ACCESSOIRES PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256

Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTÉNSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256

Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW

Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET

Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
Code 6111 **2049 F**

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL

Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL

Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.

B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).

C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation

Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512
Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512
Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512
Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232

Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512

AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW

Code 7121 **115 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et des explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination des Cyborgs.

ADMIRAL GRAPH SPEE
Cass. 8522 **99 F**
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous resitue dans la bataille du Rio de la Plata où les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Graphspee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF
Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY
Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Alliens reviennent en force. Il vous faudra traverses le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

AQUAD
Cass. 8267 **129 F**
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment. Très bien fait.

ARGO NAVIS
Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

ATOM SMASHER
Cass. 8512 **59 F**
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER
Cass. 8090 **95 F**
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK
Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa ludothèque.

BOULDER DASH
Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Pour tous les ages.

BATTLE OF PLANETS
Cass. 8212 **99 F**
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lottar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémente ce jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III
Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

CODENAME MAT
Cass. 8019 **99 F** Disq. 8566 **149 F**
Jeux d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II
Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Repartez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO
Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

DARK STAR
Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérez les planètes.

DEFEND OR DIE
Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS
Cass. 8598 **99 F**
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC
Cass. 8601 **29 F**
jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres. prix imbattable.

DYNAMITE DAN
Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS
Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA
Cass. 8113 **99 F**
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ER BERT
Cass. 8047 **99 F**
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT
Cass. 8057 **99 F**
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux reflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS
Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

GHOSTBUSTERS
Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantomes qui hantent votre ville... Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOSTBUSTER !!!".

GLADIATOR
Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Alea Jacta Est !!!

GREEN BERET
Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres bérets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS
Cass. 8207 **119 F**
jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégats. Un bon jeu aux dialogues faciles.

GUNFRIGHT
Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE
Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre toupie sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la toupie prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK
Cass. 8049 **99 F** Disq. 8628 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER
Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS
Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE
Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repeindre le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

HUNCHBACH
Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Très amusant.

HYPERSPACE
Cass. 8087 **140 F**
jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER
Cass. 8218 **129 F** Disq. 8222 **179 F**
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN
Cass. 8245 **139 F**
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL
Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER
Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW
Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une ile déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR
Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY
Cass. 8129 **99 F**
jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS
Cass. 8302 **139 F**
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathique. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE
Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY
Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré se femme dans un placard. Délivrez la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA
Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous reveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

RAID OVER MOSCOU
Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN
Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RAMBO
Cass. 8649 **75 F**
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmenera dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

RESCUE ON FRACTALUS
Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu sur micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!!

RESQUILLEUR
Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID
Cass. 8689 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroides. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW
Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrer dans les maisons hantées, vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING
Cass. 8155 **99 F** Disq. 8574 **149 F**
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME
Cass. 8163 **99 F** Disq. 8251 **149 F**
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO, son ennemi a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celles-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES
Cass. 8159 **99 F** Disq. 8591 **149 F**
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantomes. Il faut l'aider à en sortir.

ROLAND A LASCAUX
Cass. 8157 **99 F** Disq. 8572 **149 F**
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY
Cass. 8153 **99 F** Disq. 8570 **149 F**
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8573 **149 F**
ROLAND doit échapper à ses maitres mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SABOTEUR
Cass. 8612 **149 F** Disq. 8188 **195 F**
Vous, le meilleur des NINJAS, avez été désigné pour placer une bombe dans une centrale nucléaire. Vous devrez également repartir au moyen d'un hélicoptère soigneusement caché. 9 niveaux de difficulté.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SATELLITE WARRIOR
Disq. 8024 **149 F**
La guerre de l'espace est déclarée. Les satellites sont en alerte. Partez à bord de votre vaisseau afin de protéger vos propres satellites contre toute attaque. Un très bon jeu d'arcade.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8528 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SPINDIZZY
Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**
Une toupie folle, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR AVENGER
Cass. 8173 **99 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION
Cass. 8378 **99 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP
Cass. 8539 **199 F**
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE
Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**
Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TAU CETI
Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V
Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE
Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II
Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitrailleette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS
Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL
Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**
Tiré du célèbre film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

ABSURDITY
Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8
Cass. 8199 **129 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT
Disq. 8093 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

TONY TRUAND
Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

VENDREDI 13
Cass. 8507 **89 F** Disq. 8508 **149 F**
Jason revient pour venger sa mère décédée il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drole dans le monde de l'épouvante. Un jeu d'aventure arcade terrifiant. En plus du logiciel, une surprise dans la boite.

VERRA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Verra s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

LA VILLE INFERNALE
Disq. 8640 **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits.
Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

CARSON CITY
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Après une longue poursuite dans les plaines du Texas, vous arrivez à CARSON CITY où se cachent les 6 bandits qui vous ont volé votre bétail. Un mélange subtil de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure.

MISSION ELEVATOR
Cass. 8905 **119 F**
Une bombe a été cachée dans un grand hotel de 64 étages. Il y a 5 ascenceurs par étage. Vous devez trouver le code de désammorçage en jouant au poker, en faisant un pari ou en vous battant contre des agents secrets.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

BALLE DE MATCH
Cass. 8259 **99 F** Disq. 8683 **149 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

BASEBALL WORLD
Cass. 8632 **99 F**
Si vous aimez les Etats-Unis et le Baseball, vous vous devez de posséder ce logiciel afin de pouvoir participer au championnat américain. Dirigez une équipe qui gagne et remportez le titre.

COURT CENTRAL
Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeux de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON
Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT
Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grace à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY
Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT
Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER
Disq. 8577 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST
Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeon, etc... Faible joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WINTER SPORTS
Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG
Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesenteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR
Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING
Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER
Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soins extrême, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST
Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, oh vénéré maître.

THE WAY OF THE TIGER
Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héro devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée,...). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

YIE-AR KUNG FU
Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE
Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atérrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

COMBAT LYNX
Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR
Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

FLIGHT PATH 737
Cass. 8059 **149 F**
Simulateur de vol de Boieng 737. Vous devez faire décoller votre avion, lui faire franchir une montagne puis atterrir. 6 niveaux de difficulté. Un logiciel bien fait pour apprendre à piloter.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

FORMULA 1 SIMULATEUR
Cass. 8641 **29 F**
Simulateur de Formule 1. Ce simulateur n'est pas du pilotage mais de la réflexion. Vous devez vous battre contre les champions de Formule 1 sur les différents circuits de championnat du monde. Etes-vous un nouvel Alain Prost.

HUNTER KILLER
Cass. 8187 **99 F** Disq. 8249 **149 F**
Simulateur de sous-marin avec tableau de bord. Tir à la torpille contre un vaisseau ennemi. Jeu difficile qui plaira aux fanas de simulation. Mais le tir à la torpille est vraiment difficile.

JUMPJET
Cass. 8211 **105 F** Disq. 8243 **139 F**
Siulateur de pilotage de Harrier, JUMP-JET est d'une qualité graphique bien meilleure que FIGHTER PILOT. Par contre, ce que l'on gagne en réalisme, on le perd en précision technique. Logiciel facile et très agréable.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY
Cass. 8127 **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL
Cass. 8022 **159 F**
Nous revoici à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL
Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**
A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSATONE
Cass. 8679 **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS
Cass. 8217 **99 F** Disq. 8296 **149 F**
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER
Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please" Que devez vous faire alors ?

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

CONTAMINATION
Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauverez-vous l'humanité ?

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB
Cass. 8435 **139 F**
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

POUVOIR
Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! A vous de jouer le rôle du gendarme ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

RED COATS
Cass. 8151 **149 F**
Wargame se passant durant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scénaris. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

SPECIAL OPERATION
Cass. 8171 **139 F**
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

STRATEGY
Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

WATERLOO
Cass. 8477 **119 F**
Revivez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

WORLD WAR III
Cass. 8185 **139 F**
LE Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!!

LES JEUX DE ROLE

C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

TYRAN
Cass. 8183 **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer ?

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionnantes de l'informatique.

CLUEDO
Cass. 8020 **195 F**
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLIC
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

PLAYBOX
Cass. 8328 **160 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, hold-up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant en famille.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
Cass. 8388 **169 F**
Jeu d'aventure tiré du roman de Jules VERNE. Vous êtes Philéas FOGG et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes coloriées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

TRIVIA
Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissment, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

FOUR PACK
Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD
Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMSOFT
Cass. 8126 **190 F**
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste Interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK
Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Dopple Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS
Cass. 8270 **149 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants.

AUTOMEC
Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naitre une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL
Cass. 8005 **99 F**
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARA
Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN
Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ
Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE
Cass. 8099 **99 F**
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F** -
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MACHINE CODE TUDOR
Cass. 8346 **195 F**
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e dégré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

PLANETE BASE
Cass. 8372 **169 F**
Jeu éducatif sur les numérotations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4e et de 3e.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MAESTRO
Disq. 8016 **390 F**
Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

MUSIC COMPOSER
Cass. 8135 **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

MUSICORE
Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaine hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

AMSTRAL
Cass. 8266 **129 F**
Vous donnez votre jour et votre lieu de naissance à l'ordinateur et il vous donne votre thème astral, puis vous fournit un graphique très précis et vous donne l'interprétation du thème. Très bien fait, pour ceux qui possèdent une imprimante.

ASTRO
Cass. 8404 **149 F** Disq. 8501 **195 F**
Utilitaire d'astrologie. Après quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaitrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

ASTROSCOPE
Cass. 8639 **169 F**
Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LE YI KING
Cass. 8582 **149 F**
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

CARNETS D'ADRESSE
Cass. 8467 **149 F**
Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et tri paramétable rendent ce soft très facile à utiliser.

AM LETTRES
Cass. 8001 **149 F**
Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

BANQUE
Cass. 8466 **149 F** Disq. 8464 **189 F**
Utilitaire de gestion bancaire. Tenez vous-même vos comptes de façon simplifiée. Débit, crédit sur plusieurs types de comptes. Mise à jour et solde sont obtenus de façon claire. Utile à toute la famille.

BUDGET FAMILIAL
Cass. 8465 **149 F** Disq. 8463 **189 F**
Utilitaire destiné à la famille, il vous permettra de tenir un livre des écritures avec vos rentrées et vos sorties d'argent, ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

AMSTRAD PAINT
Cass. 8865 **159 F**
Logiciel de dessin, vous pouvez tracer des figures géométriques, des cercles et vous êtes muni d'une importante pallete de couleur. Logiciel facile à utliser par les débutants.

CHERRY PAINT
Disq. 8691 **290 F**
Ce programme de dessin vous permettra de créer n'importe quel dessin sorti de votre imagination. Des menus dignes de Mac Paint et utilisables avec la souris, le clavier ou le joystick. Uniquement en mode 2.

DAO
Cass. 8027 **120 F**
Dessin Assisté par Ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc.. sont désormais à votre portée.

MAGIC PAINTER
Cass. 8347 **149 F** Disq. 8348 **195 F**
Utilitaire en français de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point : une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'1Ko.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN
Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

DEVPACK ASSEMBLEUR
Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64
Cass. 8560 **169 F**
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA
Cass. 8658 **490 F**
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grace à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

LASER BASIC
Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS
Disq. 8344 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA
Cass. 8117 **390 F**
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT
Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans entête. utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaitre le code machine.

SUPERCOPY
Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC
Cass. 8677 **169 F**
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES
Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT
Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT
Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC
Disq. 8394 **195 F**
Disquette utilitaire. Vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ZEN
Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA
Disq. 8481 **690 F**
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTA
Disq. 8622 **750 F**
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Aujourd'hui, si vous rêvez de trouver le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes, il vous le faut impérativement. D BASE II comporte, en outre, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre entête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

LA CORBEILLE
Disq. 8714 **390 F**
Les personnes investisant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple à comprendre. Avec ce loiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs, actions... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

POLY FICHIERS
Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maitriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD
Disq. 8448 **290 F**
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaitez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

AMXCALC
Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

AMX FONCTION
Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT
Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS
Disq. 8681 **270 F**
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel, les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

FICHIER SMART
Disq. 8469 **680 F**
Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

LIVRE DE BANQUE
Disq. 8468 **680 F**
Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc...). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC.
Voir Logiciels Graphiques.

LES NOUVEAUTÉS DU MOIS EN LOGICIELS AMSTRAD

Logiciel	Cass.	Disq.
APPRENTI SORCIER	149 F	
AMSTRAD SHUTTLE		195 F
BALL BLAZER	95 F	
BILLY LA BANLIEUE	115 F	195 F
BRIDGE INFOGR.		250 F
BASKETBALL	95 F	149 F
BLACK STAR - SAS RAID		195 F
BACTRON	95 F	149 F
CRYSTAL CASTLE	95 F	145 F
CYBER RUN	95 F	
CONJUGAISON EDUCATIF	150 F	
CONJUGAISON + JEU CHATEAU DU DIABLE	150 F	
CAULDRON 2	119 F	
CHILL OUT	95 F	
DEMONSTRATION GEOMETRIE	125 F	195 F
DIVISION BLINDEE	120 F	199 F
DESERT FOX	99 F	169 F
EVE SPY	35 F	
EDUCATIF 4		299 F
EXCALIBUR QUEST		195 F
ELECTRIC WONDERLAND	199 F	
FORBIDDEN PLANET	79 F	
FER ET FLAMME		295 F
FIDO		200 F
GOONIES	99 F	145 F
GRAND PRIX 500 cc	95 F	145 F
GRAPHIC CITY	169 F	195 F
GALIVAN	95 F	
GRAPH X		249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE		490 F
HARRY & HARRY		169 F
HIGHLANDER	89 F	145 F
HUMAN TORCH	95 F	145 F
HEAVY OF THE MAGIE	95 F	
HMS COBRA	120 F	199 F
HUNCHBACK III	95 F	149 F
IMPOSSIBLE MISSION	95 F	
INTO OBLIVON	29.90 F	
JOCK THE NIPPER	95 F	145 F
JEUX SANS FRONTIERE	89 F	115 F
JUNGLE JANE	109 F	195 F
KNIGHT RIDER	89 F	145 F
KONAMI'S GOLF		145 F
KARATE	109 F	169 F
KNIGHT TYME	44.90 F	
KANE	29.90 F	
LA GESTE D'ARTILLAC		295 F
L'HEPISS	120 F	199 F
LAST V8	44.90	
LES MINES DU ROI AQUANTUS	119 F	
LEADER BORD	95 F	149 F
MERMAID MADNESS	125 F	195 F
MUSIC SYSTEME		195 F
MISSION ELEVATOR	119 F	179 F
MARACAIBO	160 F	200 F
MOLECULE MAN	27.90 F	
NEXUS	119 F	169 F
ONE	95 F	
ORDITIERCÉ	139 F	220 F
ONE MAN DROID	29.90	
PANIQUE A LAS VEGAS	95 F	149 F
PAPER BOY	99 F	149 F
PRINTER PACK II	150 F	200 F
QUEST PROBE	95 F	
REBEL PLANET	95 F	145 F
ROLLER COASTER		135 F
RASPUTIN	99 F	
ROBBOT	125 F	195 F
RODEO	160 F	198 F
STREET HAWK	89 F	145 F
SCALEXTRIX	119F	
SILENT SERVICE	95 F	
SPY STREK	35 F	
SUPERBOWL	89 F	
STORM	29.90 F	
SCRIPTOR	130 F	165 F
SAPIENS	160 F	200 F
SAI COMBAT	99 F	169 F
SPELLBOUND	44.90	
TEMPLE OF TERROR	95 F	145F
THE GREAT ESCAPE		145 F
THE RETURN OF THE FIST	95 F	145 F
TOBROUCK	119 F	169 F
TITANIC	95 F	149 F
TRANSLOCK	150 F	185 F
UCHI MATA JUDO	95 F	145 F
VIEWTEXT	125 F	
WANTED GUNFRIGHT	99 F	
ZIGGY	120 F	199 F
ZEDIS II	130 F	165 F

LOGICIELS POUR PCW

Logiciel	Disq.
CLASSIC INVADERS	195 F
FAIRLIGHT	195 F
TOMAHAWKS	195 F

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL**
est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bobigny - Hopital de Monaco - Kreps - Editions ENES - Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

COMMENT OBTENIR NOS TARIFS CONFIDENTIELS "COLLECTIVITÉ" ET ADHERER A GENERAL ?

Téléphonez à Mr COLLIN ou à ses adjoints, Mrs TREILLET, SOICHEZ et LE POULL, au

(1) 42.06.50.50

ou écrivez à :

GENERAL
Département Collectivité
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS

COMMENT UNE COLLECTIVITE REÇOIT SA COMMANDE ?

Nous livrons directement le Comité d'Entreprise ou l'Association sous 24 heures dans la région parisienne et sous trois jours en moyenne pour la province. A titre individuel, le membre d'une collectivité peut également venir enlever son achat à notre magasin, 10, bd de Strasbourg, Paris-10e.

PROCEDURE D'URGENCE

si vous souhaitez commander aujourdh'hui et que vous n'êtes pas encore adhérent :

Téléphonez à M. COLLIN. Vous recevrez votre carte d'adhérent en même temps que votre commande.

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

Ordinateur professionnel COMPATIBLE

AMSTRAD PC 1512

Nous prenons immédiatement commande pour livraison dernière semaine d'octobre.



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170 F**

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **10420 F**

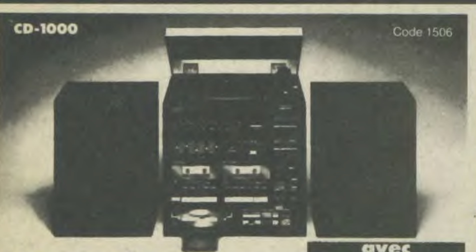
PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **14100 F**

IMPRIMANTE DMP 3000 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC*) .... **2290 F**

LES CHAINES HI FI AMSTRAD



CD-1000

La chaîne CD-1000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
990F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 %
Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

La chaîne CD-2000 complète avec ses enceintes
4990F
A crédit CETELEM
1490F au comptant
+ 18 mensualités de **237,30F**
TEG : 24,35 %
Coût total du crédit avec assurance : 771,40F

avec compact-disc intégré

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	
CD-1000	**CD-2000**
• Ampli 30 watts	• Ampli 30 watts
• Egaliseur 5 fréquences	• Egaliseur 5 fréquences
• Double platine cassette avec position métal	• Double platine cassette avec position métal
• Tuner PO/GO/FM	• Tuner PO/GO/FM
• Platine disque 33/45 T, cellule magnétique	• Platine disque 33/45 T, cellule magnétique
• Compact-disc laser recherche rapide, tiroir électrique, affichage numérique de la plage	• Compact-disc laser recherche rapide, tiroir électrique, affichage numérique de la plage
• Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts	• Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts
• Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 25 x 21 x 35 cm	• Meuble rack
	• Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 30 x 25 x 48 cm



CD-2000

Offrir une chaîne complète, avec tous les éléments y compris le compact-disc, pour moins de 5000 F, il ne pouvait y avoir qu'AMSTRAD et son génial patron, Alan SUGAR, pour nous l'offrir.

Incontestablement, l'événement HIFI de l'année. A venir écouter absolument chez GENERAL, le temple d'AMSTRAD.

CHAINES COMPACTES MS 45 - TS 46

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLI:

SECTION TUNER:

SECTION CASSETTE:

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE:

DIMENSIONS ET POIDS:



Chaînes Midi avec enceintes
Puissance 2 x 10 w
Tuner 3 gammes
Platine Tourne-Disque 33/45
Enregistreur Double cassette
Reproduction en continu

Le modèle TS 46 est fourni encastré dans un meuble avec porte vitrée et espace de rangement des disques

CHAINE HI FI COMPACTE TS 45 — 1490 F

CHAINE HI FI COMPACTE TS 46 — 1690 F

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport (voir plus haut "Procédure", page 37), par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

A-15

DESIGNATION	REFERENCE	L	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE

\+ FORFAIT DE PORT

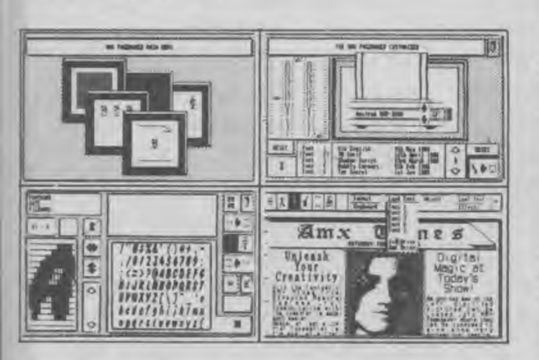
TOTAL A REGLER

Lorsque la presse anglaise emploie des mots tels que «phénoménal», «marquant», «idéal» et «avantageux», c'est qu'elle a, de toute évidence, découvert quelque chose de très spécial. Mais lorsqu'il s'agit d'un produit qu'elle connaît déjà parfaitement, alors cela doit être quelque chose de vraiment spécial. La raison de son enthousiasme C'EST L'AMX PAGEMAKER - un logiciel révolutionnaire -qui permet la réalisation de journaux, affiches, prospectus, notices, communiqués - en fait, tout ce qui concerne le texte et les graphiques et cela avec une qualité professionnelle extraordinaire.

C'est un système intégré pour la conception de graphiques et de traitement de texte. Les graphiques sont en temps réel avec défilement rapide du haut vers le bas et inversement pour un format de page A 4 et utilise le Mode 2, la résolution graphique la plus fine sur ordinateurs Amstrad CPC.

VOTRE ATTENTION S.V.P.

Vous pouvez taper le texte directement sur écran à l'aide des 16 modèles de caractàres fournis ou choisir votre propre modèle de caractères, au choix; vous pouvez charger la machine avec n'importe quel fichier ASCII ou fichier de traitement de texte, à partir de programmes tels que : Tasword, Amsword, Maxam, ou Protext, avec formattage complètement automatisé du texte sur l'écran pendant le chargement.





LE PROGRAMME QUI FAIT LA UNE DES REVUES.

Le système de traitement de texte comprenant le centrage, la remise en ordre et la justification marge à gauche du texte est disponible. Il y a un contrôle complet de la résolution d'image pour le texte et les graphiques. Un système d'espacement des interlignes est inclus également.

UN PROGRAMME EXTRA

Il a des possibilités extraordinaires pour le dessin, le spraying et la peinture en utilisant soit les modèles fournis ou vos propres modèles. Un programme de conversion d'écrans permet que des écrans créés en Mode 1 et 0 soient utilisés dans le Pagemaker. Sont inclus dans le système de coupe et de collage: la transcription, les déplacements, les rotations, les dimensionnements; un ZOOM fantastique est également disponible.

La visionneuse vous permet de voir trois pages de format A 4 à tout moment avant que le travail soit sorti sur une gamme importante d'imprimantes telles que : Amstrad DMP 2000, Epson FX/RX/LX/LQ, Canon PW 1080, Kaga KP 810, Mannesman Tally MT-80+, Seikosha SP-1000 A, Star Delta, Star SGLO ou toute autre, compatible avec le matériel décrit ci-dessus.

L'AMX Pagemaker nécessite : a) l'Amstrad CPC 6128 ou b) l'Amstrad CPC 664 + 64 K minimum d'extension Ram ou c) l'Amstrad 464 + 64 K + un lecteur de disquettes (cartes d'extension DK'tronics ou compatibles).

Laissons le dernier mot à la presse :

* Le Pagemaker est phénoménal - il est propice à la création lorsqu'il y a besoin d'avoir du texte et des graphiques -notices, affiches, prospectus, communiqués, feuillets. Ce système qui était du domaine des micros 16-bit jusqu'à maintenant est devenu accessible à un prix vraiment avantageux».

L'AMX, MAGAZINE Maker : Nous avons pensé qu'il était temps de vous introduire à l'image

C'est une combinaison entre l'AMX Pagemaker et le DIGITALISATEUR VIDEO AMX. En utilisant n'importe quelle source vidéo qui fourni un signal combiné et le digitalisateur, les images envoyées à partir d'une caméra ou d'un poste de télévision peuvent être converties en images graphiques sur l'Amstrad. Puis elles peuvent être utilisées par l'AMX Pagemaker pour illustrer des périodiques ou des bulletins. Le digitalisateur est connecté à la borne d'extension et balaye une image complète en 5 secondes seulement.

Un programme spécial de dump de l'imprimante est inclus dans la disquette. Il est spécialement conçu pour produire rapidement des images correctement proportionnées avec un minimum de profil (halo) ce qui donne une reproduction très nette de l'image.

* «Educational Computing» Janvier 1986.

★ Ces prix sont des prix conseillés.

Les caractéristiques de ce système de digitalisation sont les suivantes :

- Résolution : 256 par 256 points
- Un convertisseur 10 bit A/D qui donne 32 ton[s] gris en sortie
- Aucune source d'alimentation externe n'es[t] requise.

Ces systèmes sont pour vous l'occasion d[e] vivre la véritable révolution qui s'opère dans l[e] domaine de l'édition électronique.

Le prix de l'AMX PAGEMARKER est de 550 [F] TTC ★ seulement; les programmes sont fournis su[r] disquette 3'' ainsi qu'un manuel d'utilisation illustr[é] en français; le prix du DIGITALISATEUR AMX est d[e] 1 040 F TTC ★ et comprend les programmes su[r] disquette 3''. L'AMX MAGAZINE MAKER (comprenant le Pagemarker AMX et le Digitalisateur AMX) es[t] au PRIX DE 1 485 F TTC ★.

DEMANDEZ DES AUJOURD'HUI, CHEZ VOTR[E] REVENDEUR

AMX PAGEMAKER

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE

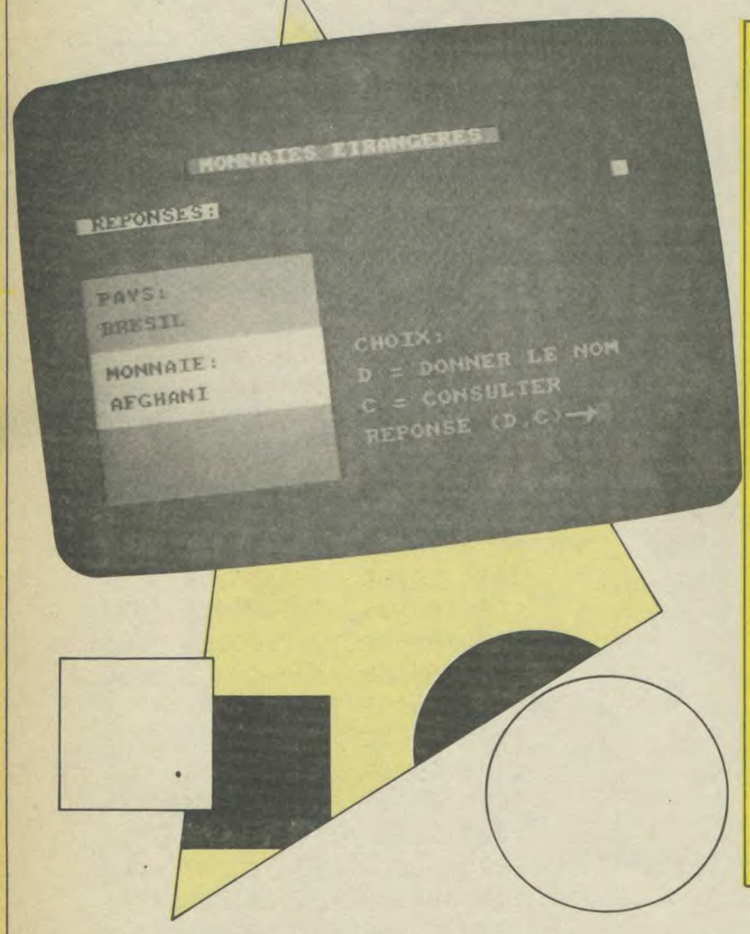


W I N G S

205, rue du Fg. Saint-Honoré
75008 PARIS
Tél. : (1) 42.89.37.26 +

Microelectronics Distribution

MONNAIES ÉTRANGÈRES



Ce programme va vous permettre de connaître tout ce que vous avez voulu savoir sur les monnaies étrangères sans jamais avoir oser le demander...

Ce programme mi-encyclopédique, mi-pédagogique se présente à la fois sous la forme d'une base de données et d'un jeu pour vérifier vos connaissances. Il couvre 111 pays, 55 monnaies, 45 divisions monétaires que vous pouvez consulter en huit tableaux.

Au départ, l'ordinateur vous affiche un menu de trois options :

- Introduction au logiciel.
- Consultation des pays et monnaies.
- Rendre à chaque pays sa monnaie.

Dans le jeu éducatif, l'ordinateur annonce un pays au hasard : à vous de retrouver la monnaie (et ses subdivisions) correspondant à ce pays, soit en introduisant la bonne réponse, soit en choisissant la solution parmi celles proposées par l'ordinateur (suivre les instructions à l'écran).

L'ordinateur donne les solutions, après réponses, pour chaque pays.

L'ordinateur vous propose une monnaie. Si vous pensez que la réponse est juste, prenez l'option D et donnez le nom. Sinon, appuyez sur C. Si vous pensez que la réponse est fausse mais que vous connaissez la monnaie sans avoir à choisir parmi les options proposées par l'ordinateur (option C), appuyez sur D et entrez la réponse qui vous semble juste. Les deux réponses étant données, l'ordinateur affiche la solution et effectue le décompte des points.

NOTA : LE CLAVIER DOIT OBLIGATOIREMENT ÊTRE EN MAJUSCULES.

J.-C. Deloffre

```
10 '****************
20 'MONNAIES ETRANGERES
30 '****************
40 '@ J-C DELOFFRE
50 'DECEMBRE 1985
60 '****************
70 CLS
80 MODE 1
90 INK 0,1
100 INK 1,24
110 INK 2,13
120 INK 3,6
130 PAPER 0
140 BORDER 19
150 B$="*** MONNAIES  ETRANGERES ***"
160 FOR I=1 TO LEN(B$)
170 PEN 3
180 LOCATE 6,5:PRINT RIGHT$(B$,I);
190 NEXT I
200 PEN 2
210 C$="@ Jean-Claude DELOFFRE"
```



```
220 FOR I=1 TO LEN(C$)
230 LOCATE 6,9:PRINT RIGHT$(C$,I);
240 NEXT I
250 D$="Decembre 1985"
260 FOR I=1 TO LEN(D$)
270 LOCATE 21,11:PRINT RIGHT$(D$,I);
280 NEXT I
290 PEN 1
300 LOCATE 2,15:PRINT " A = INTRODUCTION AU
 LOGICIEL."
310 LOCATE 2,17:PRINT " B = CONSULTATION DE
S PAYS ET MONNAIES."
320 LOCATE 2,19:PRINT " C = RENDRE A CHAQUE
 PAYS SA MONNAIE."
330 PEN 2
340 ZW=0
350 TEX$="ABC":GOSUB 7800
360 ON K GOTO 370,410,1870
370 CLS
380 GOSUB 9010
390 FOR ATT=1 TO 15000:NEXT ATT
400 GOTO 10
410 CHOIX=1
420 CLS
430 PRINT
440 PEN 3
450 T$="LISTE DES PAYS ET MONNAIES"
460 PRINT TAB((42-LEN(T$))/2);T$
470 PEN 2
480 PRINT:PRINT
490 PRINT " PAYS:            ";"MONNAIE:  ";"D
IVISION EN:
500 WINDOW #1,1,39,8,23
510 PAPER #1,0
520 PEN #1,1
530 '***************
540 GOSUB 6690:GOSUB 1760
550 GOSUB 6700:GOSUB 1760
560 GOSUB 6710:GOSUB 1760
570 GOSUB 6720:GOSUB 1760
580 GOSUB 6730:GOSUB 1760
590 GOSUB 6740:GOSUB 1760
600 GOSUB 6750:GOSUB 1760
610 GOSUB 6760:GOSUB 1760
620 GOSUB 6770:GOSUB 1760
630 GOSUB 6780:GOSUB 1760
640 GOSUB 6790:GOSUB 1760
650 GOSUB 7180:GOSUB 1760
660 GOSUB 6800:GOSUB 1760
670 GOSUB 6810:GOSUB 1760
680 GOSUB 1780
690 GOSUB 6820:GOSUB 1760
700 GOSUB 6830:GOSUB 1760
710 GOSUB 6840:GOSUB 1760
720 GOSUB 6850:GOSUB 1760
730 GOSUB 6860:GOSUB 1760
740 GOSUB 6870:GOSUB 1760
750 GOSUB 6880:GOSUB 1760
760 GOSUB 6890:GOSUB 1760
770 GOSUB 6900:GOSUB 1760
780 GOSUB 6910:GOSUB 1760
790 GOSUB 6920:GOSUB 1760
800 GOSUB 6930:GOSUB 1760
810 GOSUB 6940:GOSUB 1760
820 GOSUB 6950:GOSUB 1760
830 GOSUB 1780
840 GOSUB 6960:GOSUB 1760
850 GOSUB 6970:GOSUB 1760
860 GOSUB 6980:GOSUB 1760
870 GOSUB 6990:GOSUB 1760
880 GOSUB 7000:GOSUB 1760
890 GOSUB 7010:GOSUB 1760
900 GOSUB 7020:GOSUB 1760
910 GOSUB 7030:GOSUB 1760
920 GOSUB 7040:GOSUB 1760
930 GOSUB 7050:GOSUB 1760
940 GOSUB 7060:GOSUB 1760
950 GOSUB 7070:GOSUB 1760
960 GOSUB 7080:GOSUB 1760
970 GOSUB 7090:GOSUB 1760
980 GOSUB 1780
990 GOSUB 7100:GOSUB 1760
1000 GOSUB 7110:GOSUB 1760
1010 GOSUB 7120:GOSUB 1760
1020 GOSUB 7130:GOSUB 1760
1030 GOSUB 7140:GOSUB 1760
1040 GOSUB 7150:GOSUB 1760
1050 GOSUB 7160:GOSUB 1760
1060 GOSUB 7170:GOSUB 1760
1070 GOSUB 7180:GOSUB 1760
1080 GOSUB 7190:GOSUB 1760
1090 GOSUB 7200:GOSUB 1760
1100 GOSUB 7210:GOSUB 1760
1110 GOSUB 7220:GOSUB 1760
1120 GOSUB 7230:GOSUB 1760
1130 GOSUB 1780
1140 GOSUB 7240:GOSUB 1760
1150 GOSUB 7250:GOSUB 1760
1160 GOSUB 7260:GOSUB 1760
1170 GOSUB 7270:GOSUB 1760
1180 GOSUB 7280:GOSUB 1760
1190 GOSUB 7290:GOSUB 1760
1200 GOSUB 7300:GOSUB 1760
1210 GOSUB 7310:GOSUB 1760
1220 GOSUB 7320:GOSUB 1760
1230 GOSUB 7330:GOSUB 1760
1240 GOSUB 7340:GOSUB 1760
1250 GOSUB 7350:GOSUB 1760
1260 GOSUB 7360:GOSUB 1760
1270 GOSUB 7370:GOSUB 1760
1280 GOSUB 1780
1290 GOSUB 7380:GOSUB 1760
1300 GOSUB 7390:GOSUB 1760
1310 GOSUB 7400:GOSUB 1760
```

```
1320 GOSUB 7410:GOSUB 1760
1330 GOSUB 7420:GOSUB 1760
1340 GOSUB 7430:GOSUB 1760
1350 GOSUB 7440:GOSUB 1760
1360 GOSUB 7450:GOSUB 1760
1370 GOSUB 7460:GOSUB 1760
1380 GOSUB 7470:GOSUB 1760
1390 GOSUB 7480:GOSUB 1760
1400 GOSUB 7490:GOSUB 1760
1410 GOSUB 7500:GOSUB 1760
1420 GOSUB 7510:GOSUB 1760
1430 GOSUB 1780
1440 GOSUB 7520:GOSUB 1760
1450 GOSUB 7530:GOSUB 1760
1460 GOSUB 7540:GOSUB 1760
1470 GOSUB 7550:GOSUB 1760
1480 GOSUB 7560:GOSUB 1760
1490 GOSUB 7570:GOSUB 1760
1500 GOSUB 7580:GOSUB 1760
1510 GOSUB 7590:GOSUB 1760
1520 GOSUB 7600:GOSUB 1760
1530 GOSUB 7610:GOSUB 1760
1540 GOSUB 7620:GOSUB 1760
1550 GOSUB 7630:GOSUB 1760
1560 GOSUB 7640:GOSUB 1760
1570 GOSUB 7650:GOSUB 1760
1580 GOSUB 1780
1590 GOSUB 7660:GOSUB 1760
1600 GOSUB 7670:GOSUB 1760
1610 GOSUB 7680:GOSUB 1760
1620 GOSUB 7690:GOSUB 1760
1630 GOSUB 7700:GOSUB 1760
1640 GOSUB 7710:GOSUB 1760
1650 GOSUB 7720:GOSUB 1760
1660 GOSUB 7730:GOSUB 1760
1670 GOSUB 7740:GOSUB 1760
1680 GOSUB 7750:GOSUB 1760
1690 GOSUB 7760:GOSUB 1760
1700 GOSUB 7770:GOSUB 1760
1710 GOSUB 7780:GOSUB 1760
1720 GOSUB 7790:GOSUB 1760
1730 GOSUB 1780:GOTO 10
1740 '***************
1750 GOTO 1780
1760 PEN 1
1770 PRINT #1,P$;M$;D$:RETURN
1780 PEN 2
1790 A$=     "... APPUYER SUR { ESPACE } ..
."
1800 FOR I=1 TO LEN(A$)
1810 LOCATE 7,24:PRINT RIGHT$(A$,I);
1820 NEXT I
1830 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
1840 LOCATE 7,24:PRINT "
          "
1850 CLS #1
1860 RETURN
1870 '***************
1880 BORDER 1
1890 PEN 1
1900 '***************
1910 CLS
1920 WINDOW#0,20,39,15,24
1930 WINDOW#1,2,17,10,14
1940 PAPER #1,2
1950 PEN #1,0
1960 WINDOW#2,2,17,15,19
1970 PAPER #2,1
1980 PEN #2,0
1990 WINDOW#3,2,17,20,24
2000 PAPER #3,3
2010 PEN #3,0
2020 WINDOW#4,20,39,10,14
2030 WINDOW#5,2,38,6,6
2040 PAPER #5,1
2050 PEN #5,0
2060 WINDOW#6,10,30,3,3
2070 PAPER #6,3
2080 PEN #6,1
2090 SCR=0
2100 SCRT=0
2110 T=0
2120 '***************
2130 RANDOMIZE TIME
2140 CHOIX=0
2150 N=0
2160 Q=0
2170 R=0
2180 SC=0
2190 PRINT CHR$(7)
2200 CLS #0
2210 CLS #1:CLS #2
2220 CLS #3:CLS #4
2230 CLS #5:CLS #6
2240 PRINT #5," REPONSES:";
2250 T$=" MONNAIES ETRANGERES"
2260 PRINT #6,T$
2270 N=1+INT(110*RND(1))
2290 '***************
2300 IF N=1 THEN GOTO 6690
2310 IF N=2 THEN GOTO 6700
2320 IF N=3 THEN GOTO 6710
2330 IF N=4 THEN GOTO 6720
2340 IF N=5 THEN GOTO 6730
2350 IF N=6 THEN GOTO 6740
2360 IF N=7 THEN GOTO 6750
2370 IF N=8 THEN GOTO 6760
2380 IF N=9 THEN GOTO 6770
2390 IF N=10 THEN GOTO 6780
2400 IF N=11 THEN GOTO 6790
2410 IF N=12 THEN GOTO 6800
2420 IF N=13 THEN GOTO 6810
2430 IF N=14 THEN GOTO 6820
2440 IF N=15 THEN GOTO 6830
```

TOUT POUR L'AMSTRAD

MICRO ORDINATEURS - LOGICIELS - PROGICIELS



AMSTRADESK

Bureau pour ordinateur personnel

- Structure rigide en tube acier de section rectangulaire.
- Large espace disponible pour les câbles de liaison.
- Espaces de rangement pour cassettes, disquettes et papier.
- Equipé de 4 roulettes permettant un déplacement aisé.
- Belle finition d'ensemble. Structure acier peinte couleur brun. Panneaux de particules plaqués teck.
- Livré en Kit (grande facilité de montage).
- Dimensions :
  Hauteur : 889 mm.
  Longueur : 933 mm.
  Profondeur : 610 mm.

pour 464, 6128, 8256, MSX

940 F T.T.C. en Importation Exclusive



PI 8256 et 8512 Poste informatique

- Structure rigide en tube acier de section rectangulaire.
- Large espace disponible pour les câbles de liaison.
- Espace concu pour l'imprimante.
- Equipé de 4 roulettes permettant un déplacement aisé.
- Belle finition d'ensemble. Structure acier peinte couleur gris. Dessus bois stratifié gris.
- Livré en Kit (grande facilité de montage).
- Dimensions :
  Hauteur : 680 mm
  Longueur : 1 000 mm
  Profondeur : 700 mm

990 FTTC

REVENDEURS, nous consulter



SP 1000 A 2 990 F FRANCO DE PORT

- Vitesse d'impression 100 C.P.S. bi-directionnel optimisé.
- Friction et traction. • Guide feuille. • Introduction automatique du papier. • Qualité courrier.

EXTENSION MEMOIRE 256 Ko - KIT POUR 8256 - Franco de port : **390 F** TTC
DISQUETTES 3" - Franco de port : **350 F** par 10

BON DE COMMANDE à retourner à :

S.D.I. 25, route de Montargis - 89300 JOIGNY - Tél. : (16) 86.62.06.02

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code postal : ....
- AMSTRADESK ☐, au prix de 940 F TTC l'unité, nombre....................
- PI 8256 ☐, au prix de 990 F TTC l'unité, nombre....................
- SP 1000 A ☐, au prix de 2990 F TTC, nombre....................
- Extension mémoire 256Ko pour 8256 ☐, au prix de 390 F TTC l'unité, nombre....................
- Disquette 3" ☐, au prix de 350 F TTC la boîte de 10, nombre de boîte(s)....................

Ci-joint, mon règlement par chèque, augmenté de 150 F de frais de port par article ;
soit un total de :.............................francs.

```
2450 IF N=16 THEN GOTO 6840
2460 IF N=17 THEN GOTO 6850
2470 IF N=18 THEN GOTO 6860
2480 IF N=19 THEN GOTO 6870
2490 IF N=20 THEN GOTO 6880
2500 IF N=21 THEN GOTO 6890
2510 IF N=22 THEN GOTO 6900
2520 IF N=23 THEN GOTO 6910
2530 IF N=24 THEN GOTO 6920
2540 IF N=25 THEN GOTO 6930
2550 IF N=26 THEN GOTO 6940
2560 IF N=27 THEN GOTO 6950
2570 IF N=28 THEN GOTO 6960
2580 IF N=29 THEN GOTO 6970
2590 IF N=30 THEN GOTO 6980
2600 IF N=31 THEN GOTO 6990
2610 IF N=32 THEN GOTO 7000
2620 IF N=33 THEN GOTO 7010
2630 IF N=34 THEN GOTO 7020
2640 IF N=35 THEN GOTO 7030
2650 IF N=36 THEN GOTO 7040
2660 IF N=37 THEN GOTO 7050
2670 IF N=38 THEN GOTO 7060
2680 IF N=39 THEN GOTO 7070
2690 IF N=40 THEN GOTO 7080
2700 IF N=41 THEN GOTO 7090
2710 IF N=42 THEN GOTO 7100
2720 IF N=43 THEN GOTO 7110
2730 IF N=44 THEN GOTO 7120
2740 IF N=45 THEN GOTO 7130
2750 IF N=46 THEN GOTO 7140
2760 IF N=47 THEN GOTO 7150
2770 IF N=48 THEN GOTO 7160
2780 IF N=49 THEN GOTO 7170
2790 IF N=50 THEN GOTO 7180
2800 IF N=51 THEN GOTO 7190
2810 IF N=52 THEN GOTO 7200
2820 IF N=53 THEN GOTO 7210
2830 IF N=54 THEN GOTO 7220
2840 IF N=55 THEN GOTO 7230
2850 IF N=56 THEN GOTO 7240
2860 IF N=57 THEN GOTO 7250
2870 IF N=58 THEN GOTO 7260
2880 IF N=59 THEN GOTO 7270
2890 IF N=60 THEN GOTO 7280
2900 IF N=61 THEN GOTO 7290
2910 IF N=62 THEN GOTO 7300
2920 IF N=63 THEN GOTO 7310
2930 IF N=64 THEN GOTO 7320
2940 IF N=65 THEN GOTO 7330
2950 IF N=66 THEN GOTO 7340
2960 IF N=67 THEN GOTO 7350
2970 IF N=68 THEN GOTO 7360
2980 IF N=69 THEN GOTO 7370
2990 IF N=70 THEN GOTO 7380
3000 IF N=71 THEN GOTO 7390
3010 IF N=72 THEN GOTO 7400
3020 IF N=73 THEN GOTO 7410
3030 IF N=74 THEN GOTO 7420
3040 IF N=75 THEN GOTO 7430
3050 IF N=76 THEN GOTO 7440
3060 IF N=77 THEN GOTO 7450
3070 IF N=78 THEN GOTO 7460
3080 IF N=79 THEN GOTO 7470
3090 IF N=80 THEN GOTO 7480
3100 IF N=81 THEN GOTO 7490
3110 IF N=82 THEN GOTO 7500
3120 IF N=83 THEN GOTO 7510
3130 IF N=84 THEN GOTO 7520
3140 IF N=85 THEN GOTO 7530
3150 IF N=86 THEN GOTO 7540
3160 IF N=87 THEN GOTO 7550
3170 IF N=88 THEN GOTO 7560
3180 IF N=89 THEN GOTO 7570
3190 IF N=90 THEN GOTO 7580
3200 IF N=91 THEN GOTO 7590
3210 IF N=92 THEN GOTO 7600
3220 IF N=93 THEN GOTO 7610
3230 IF N=94 THEN GOTO 7620
3240 IF N=95 THEN GOTO 7630
3250 IF N=96 THEN GOTO 7640
3260 IF N=97 THEN GOTO 7650
3270 IF N=98 THEN GOTO 7660
3280 IF N=99 THEN GOTO 7670
3290 IF N=100 THEN GOTO 7680
3300 IF N=101 THEN GOTO 7690
3310 IF N=102 THEN GOTO 7700
3320 IF N=103 THEN GOTO 7710
3330 IF N=104 THEN GOTO 7720
3340 IF N=105 THEN GOTO 7730
3350 IF N=106 THEN GOTO 7740
3360 IF N=107 THEN GOTO 7750
3370 IF N=108 THEN GOTO 7760
3375 IF N=109 THEN GOTO 7770
3380 IF N=110 THEN GOTO 7780
3390 IF N=111 THEN GOTO 7790
3400 '***************
3410 PRINT #1
3420 PRINT #1," PAYS:"
3430 PRINT #1
3440 PRINT #1,P$
3450 PAPER #5,0:PRINT #5,"
     "
3460 '***************
3470 FOR ATT =1 TO 10
3480 NEXT ATT
3490 PRINT CHR$(7)
3500 CLS #2
3510 Q=Q+1
3520 PRINT #2
3530 PRINT #2," MONNAIE:"
3540 PRINT #2
3550 '***************
3560 IF Q=1 THEN PRINT #2," AFGHANI"
```

```
3570 IF Q=2 THEN PRINT #2," RAND"
3580 IF Q=3 THEN PRINT #2," LEK"
3590 IF Q=4 THEN PRINT #2," DINAR"
3600 IF Q=5 THEN PRINT #2," MARK"
3610 IF Q=6 THEN PRINT #2," RIYAL"
3620 IF Q=7 THEN PRINT #2," PESO"
3630 IF Q=8 THEN PRINT #2," DOLLAR"
3640 IF Q=9 THEN PRINT #2," SCHILLING"
3650 IF Q=10 THEN PRINT #2," FRANC"
3660 IF Q=11 THEN PRINT #2," FRANC CFA"
3670 IF Q=12 THEN PRINT #2," KYAT"
3680 IF Q=13 THEN PRINT #2," CRUZEIRO"
3690 IF Q=14 THEN PRINT #2," LEV"
3700 IF Q=15 THEN PRINT #2," RIEL"
3710 IF Q=16 THEN PRINT #2," YUAN"
3720 IF Q=17 THEN PRINT #2," LIVRE"
3730 IF Q=18 THEN PRINT #2," WON"
3740 IF Q=19 THEN PRINT #2," COLON"
3750 IF Q=20 THEN PRINT #2," COURONNE"
3760 IF Q=21 THEN PRINT #2," DIRHAM"
3770 IF Q=22 THEN PRINT #2," SUCRE"
3780 IF Q=23 THEN PRINT #2," PESETA"
3790 IF Q=24 THEN PRINT #2," BIRR"
3800 IF Q=25 THEN PRINT #2," CEDI"
3810 IF Q=26 THEN PRINT #2," LIVRE STR."
3820 IF Q=27 THEN PRINT #2," DRACHME"
3830 IF Q=28 THEN PRINT #2," QUETZAL"

3840 IF Q=29 THEN PRINT #2," SYLI"
3850 IF Q=30 THEN PRINT #2," GOURDE"
3860 IF Q=31 THEN PRINT #2," LEMPIRA"
3870 IF Q=32 THEN PRINT #2," FORINT"
3880 IF Q=33 THEN PRINT #2," ROUPIE"
3890 IF Q=34 THEN PRINT #2," RIAL"
3900 IF Q=35 THEN PRINT #2," SHEKEL"
3910 IF Q=36 THEN PRINT #2," LIRE"
3920 IF Q=37 THEN PRINT #2," YEN"
3930 IF Q=38 THEN PRINT #2," KIP"
3940 IF Q=39 THEN PRINT #2," OUGUIYA"
3950 IF Q=40 THEN PRINT #2," CORDOBA"
3960 IF Q=41 THEN PRINT #2," NAIRA"
3970 IF Q=42 THEN PRINT #2," BALBOA"
3980 IF Q=43 THEN PRINT #2," GUARANI"
3990 IF Q=44 THEN PRINT #2," FLORIN"
4000 IF Q=45 THEN PRINT #2," SOL"
4010 IF Q=46 THEN PRINT #2," ZLOTY"
4020 IF Q=47 THEN PRINT #2," ESCUDO"
4030 IF Q=48 THEN PRINT #2," LEU"
4040 IF Q=49 THEN Q=50
4050 IF Q=50 THEN PRINT #2," BAHT"
4060 IF Q=51 THEN PRINT #2," ROUBLE"
4070 IF Q=52 THEN PRINT #2," BOLIVAR"
4080 IF Q=53 THEN PRINT #2," DONG"
4090 IF Q=54 THEN PRINT #2," ZAIRE"
4100 IF Q=55 THEN PRINT #2," ROUPIAH"
4110 IF Q=56 THEN PRINT #2," SHILLING"
4120 '**************
4130 IF Q=1 THEN 4140 ELSE GOTO 4280
4140 PEN #0,2:PRINT #0,"CHOIX:"
4150 PRINT #0:PRINT #0,"D = DONNER LE NOM"
4160 PRINT #0:PRINT #0,"C = CONSULTER"
4170 ZW=1
4180 TEX$="DC":GOSUB 7800
4190 ON K GOTO 4200,4280
4200 CLS #0
4210 INPUT "NOM ? ",ZM$
4220 GOSUB 7970
4230 CLS #2
4240 PRINT #2
4250 PRINT #2," MONNAIE:"
4260 PRINT #2
4270 PRINT #2," ";ZM$
4280 CLS #0
4290 PRINT #0,"EST-CE VRAI ?
4300 TEX$="ON":GOSUB 7800
4310 WHILE INKEY(34)=-1 AND INKEY(46)=-1:WE
ND
4320 IF INKEY(46)=0 AND Q<56 THEN GOTO 3460
4330 IF INKEY(46)=0 AND Q=56 OR INKEY(34)=0
 THEN 4350
4340 '**************
4350 FOR ATT =1 TO 10
4360 NEXT ATT
4370 PRINT CHR$(7)
4380 CLS #3
4390 R=R+1
4400 PRINT #3
4410 PRINT #3," DIVISION EN:"
4420 PRINT #3
4430 '**************
4440 IF R=1 THEN PRINT #3," POULS"
4450 IF R=2 THEN PRINT #3," CENTS"
4460 IF R=3 THEN PRINT #3," QINTAR"
4470 IF R=4 THEN PRINT #3," CENTIMES"
4480 IF R=5 THEN PRINT #3," PFENNIGE"
4490 IF R=6 THEN PRINT #3," QURUSH"
4500 IF R=7 THEN PRINT #3," CENTAVOS"
4510 IF R=8 THEN PRINT #3," GROSCHEN"
4520 IF R=9 THEN PRINT #3," PYAS"
4530 IF R=10 THEN PRINT #3," STOTINKI"
4540 IF R=11 THEN PRINT #3," SEN"
4550 IF R=12 THEN PRINT #3," JIAO"
4560 IF R=13 THEN PRINT #3," MILS"
4570 IF R=14 THEN PRINT #3," CHON"
4580 IF R=15 THEN PRINT #3," CENTIMOS"
4590 IF R=16 THEN PRINT #3," ORE"
4600 IF R=17 THEN PRINT #3," PIASTRES"
4610 IF R=18 THEN PRINT #3," FIL"
4620 IF R=19 THEN PRINT #3," PENNI"
4630 IF R=20 THEN PRINT #3," PESEWA"
4640 IF R=21 THEN PRINT #3," PENCE"
4650 IF R=22 THEN PRINT #3," LEPTA"
4660 IF R=23 THEN PRINT #3," CAURI"
4670 IF R=24 THEN PRINT #3," FILLER"
```



```
4680 IF R=25 THEN PRINT #3," PAISE"
4690 IF R=26 THEN PRINT #3," DIRHAMS"
4700 IF R=27 THEN PRINT #3," AURAR"
4710 IF R=28 THEN PRINT #3," AGOROTS"
4720 IF R=29 THEN PRINT #3," CENTESIMI"
4730 IF R=30 THEN PRINT #3," AT"
4740 IF R=31 THEN PRINT #3," KHOUA"
4750 IF R=32 THEN PRINT #3," KOBO"
4760 IF R=33 THEN PRINT #3," PAISAS"
4770 IF R=34 THEN PRINT #3," CENTESIMOS"
4780 IF R=35 THEN PRINT #3," GROSZY"
4790 IF R=36 THEN PRINT #3," BANI"
4800 IF R=37 THEN PRINT #3," HALERU"
4810 IF R=38 THEN PRINT #3," SATANG"
4820 IF R=39 THEN PRINT #3," MILLIMES"
4830 IF R=40 THEN PRINT #3," KURUS"
4840 IF R=41 THEN PRINT #3," KOPECKS"
4850 IF R=42 THEN PRINT #3," XU"
4860 IF R=43 THEN PRINT #3," PARAS"
4870 IF R=44 THEN PRINT #3," MAKUTA"
4880 IF R=45 THEN PRINT #3," DINARS"
4890 '**************
4900 IF R=1 THEN 4910 ELSE 5060
4910 CLS #0
4920 PRINT #0:PRINT #0,"CHOIX:"
4930 PRINT #0:PRINT #0,"D = DONNER LE NOM"
4940 PRINT #0:PRINT #0,"C = CONSULTER"
4950 ZW=1
4960 TEX$="DC":GOSUB 7800
4970 ON K GOTO 4980,5060
4980 CLS #0
4990 INPUT "NOM ? ",ZD$
5000 GOSUB 8540
5010 CLS #3
5020 PRINT #3
5030 PRINT #3," DIVISION EN:"
5040 PRINT #3
5050 PRINT #3," ";ZD$
5060 CLS #0
5070 PRINT #0,"EST-CE VRAI ?"
5080 TEX$="ON":GOSUB 7800
5090 WHILE INKEY(34)=-1 AND INKEY(46)=-1:WE
ND
5100 IF INKEY(46)=0 AND R<45 THEN 4350
5110 IF INKEY(46)=0 AND R=45 OR INKEY(34)=0
 THEN 5130
5120 '**************
5130 FOR ATT=1 TO 10:NEXT ATT
5140 PRINT D$
5150 PRINT CHR$(7)
5160 CLS #0
5170 '**************
5180 IF N=1 AND Q=1 AND R=1 THEN GOTO 6360
5190 IF N=2 AND Q=2 AND R=2 THEN GOTO 6360
5200 IF N=3 AND Q=3 AND R=3 THEN GOTO 6360
5210 IF N=4 AND Q=4 AND R=4 THEN GOTO 6360
5220 IF N=5 AND Q=5 AND R=5 THEN GOTO 6360
5230 IF N=6 AND Q=6 AND R=6 THEN GOTO 6360
5240 IF N=7 AND Q=7 AND R=7 THEN GOTO 6360
5250 IF N=8 AND Q=8 AND R=2 THEN GOTO 6360
5260 IF N=9 AND Q=9 AND R=8 THEN GOTO 6360
5270 IF N=10 AND Q=10 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5280 IF N=11 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5290 IF N=12 AND Q=12 AND R=9 THEN GOTO 636
0
5300 IF N=13 AND Q=7 AND R=7 THEN GOTO 6360
5310 IF N=14 AND Q=13 AND R=7 THEN GOTO 636
0
5320 IF N=15 AND Q=14 AND R=10 THEN GOTO 63
60
5330 IF N=16 AND Q=10 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5340 IF N=17 AND Q=15 AND R=11 THEN GOTO 63
60
5350 IF N=18 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5360 IF N=19 AND Q=8 AND R=2 THEN GOTO 6360
5370 IF N=20 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5380 IF N=21 AND Q=7 AND R=7 THEN GOTO 6360
5390 IF N=22 AND Q=16 AND R=12 THEN GOTO 63
60
5400 IF N=23 AND Q=17 AND R=13 THEN GOTO 63
60
5410 IF N=24 AND Q=7 AND R=7 THEN GOTO 6360
5420 IF N=25 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5430 IF N=26 AND Q=18 AND R=14 THEN GOTO 63
60
5440 IF N=27 AND Q=18 AND R=14 THEN GOTO 63
60
5450 IF N=28 AND Q=19 AND R=15 THEN GOTO 63
60
5460 IF N=29 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5470 IF N=30 AND Q=7 AND R=7 THEN GOTO 6360
5480 IF N=31 AND Q=20 AND R=16 THEN GOTO 63
60
5490 IF N=32 AND Q=17 AND R=17 THEN GOTO 63
60
5500 IF N=33 AND Q=21 AND R=18 THEN GOTO 63
60
5510 IF N=34 AND Q=22 AND R=7 THEN GOTO 636
0
5520 IF N=35 AND Q=23 AND R=15 THEN GOTO 63
```

```
60
5530 IF N=36 AND Q=8 AND R=2 THEN GOTO 6360

5540 IF N=37 AND Q=24 AND R=2 THEN GOTO 636
0
5550 IF N=38 AND Q=5 AND R=19 THEN GOTO 636
0
5560 IF N=39 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5570 IF N=40 AND Q=25 AND R=20 THEN GOTO 63
60
5580 IF N=41 AND Q=26 AND R=21 THEN GOTO 63
60
5590 IF N=42 AND Q=27 AND R=22 THEN GOTO 63
60
5600 IF N=43 AND Q=28 AND R=7 THEN GOTO 636
0
5610 IF N=44 AND Q=29 AND R=23 THEN GOTO 63
60
5620 IF N=45 AND Q=30 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5630 IF N=46 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5640 IF N=47 AND Q=31 AND R=7 THEN GOTO 636
0
5650 IF N=48 AND Q=8 AND R=2 THEN GOTO 6360

5660 IF N=49 AND Q=32 AND R=24 THEN GOTO 63
60
5670 IF N=50 AND Q=33 AND R=25 THEN GOTO 63
60
5680 IF N=51 AND Q=55 AND R=11 THEN GOTO 63
60
5690 IF N=52 AND Q=34 AND R=45 THEN GOTO 63
60
5700 IF N=53 AND Q=4 AND R=18 THEN GOTO 636
0
5710 IF N=54 AND Q=17 AND R=21 THEN GOTO 63
60
5720 IF N=55 AND Q=20 AND R=27 THEN GOTO 63
60
5730 IF N=56 AND Q=35 AND R=28 THEN GOTO 63
60
5740 IF N=57 AND Q=36 AND R=29 THEN GOTO 63
60
5750 IF N=58 AND Q=37 AND R=11 THEN GOTO 63
60
5760 IF N=59 AND Q=4 AND R=18 THEN GOTO 636
0
5770 IF N=60 AND Q=56 AND R=2 THEN GOTO 636
0
5780 IF N=61 AND Q=4 AND R=26 THEN GOTO 636
0
5790 IF N=62 AND Q=38 AND R=30 THEN GOTO 63
60
5800 IF N=63 AND Q=17 AND R=17 THEN GOTO 63
60
5810 IF N=64 AND Q=8 AND R=2 THEN GOTO 6360

5820 IF N=65 AND Q=4 AND R=26 THEN GOTO 636
0
5830 IF N=66 AND Q=10 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5840 IF N=67 AND Q=10 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5850 IF N=68 AND Q=10 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5860 IF N=69 AND Q=21 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5870 IF N=70 AND Q=39 AND R=31 THEN GOTO 63
60
5880 IF N=71 AND Q=7 AND R=7 THEN GOTO 6360

5890 IF N=72 AND Q=33 AND R=25 THEN GOTO 63
60
5900 IF N=73 AND Q=40 AND R=7 THEN GOTO 636
0
5910 IF N=74 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
5920 IF N=75 AND Q=41 AND R=32 THEN GOTO 63
60
5930 IF N=76 AND Q=20 AND R=16 THEN GOTO 63
60
5940 IF N=77 AND Q=8 AND R=2 THEN GOTO 6360

5950 IF N=78 AND Q=33 AND R=33 THEN GOTO 63
60
5960 IF N=79 AND Q=42 AND R=34 THEN GOTO 63
60
5970 IF N=80 AND Q=43 AND R=34 THEN GOTO 63
60
5980 IF N=81 AND Q=44 AND R=2 THEN GOTO 636
0
5990 IF N=82 AND Q=45 AND R=7 THEN GOTO 636
0
6000 IF N=83 AND Q=7 AND R=7 THEN GOTO 6360

6010 IF N=84 AND Q=46 AND R=35 THEN GOTO 63
60
6020 IF N=85 AND Q=47 AND R=7 THEN GOTO 636
0
6030 IF N=86 AND Q=34 AND R=26 THEN GOTO 63
60
6040 IF N=87 AND Q=48 AND R=36 THEN GOTO 63
60
6050 IF N=88 AND Q=10 AND R=4 THEN GOTO 636
0
6060 IF N=89 AND Q=19 AND R=7 THEN GOTO 636
0
6070 IF N=90 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
6080 IF N=91 AND Q=56 AND R=29 THEN GOTO 63
60
6090 IF N=92 AND Q=17 AND R=17 THEN GOTO 63
```



```
60
6100 IF N=93 AND Q=20 AND R=16 THEN GOTO 63
60
6110 IF N=94 AND Q=10 AND R=4 THEN GOTO 636
0
6120 IF N=95 AND Q=17 AND R=17 THEN GOTO 63
60
6130 IF N=96 AND Q=56 AND R=2 THEN GOTO 636
0
6140 IF N=97 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 636
0
6150 IF N=98 AND Q=20 AND R=37 THEN GOTO 63
60
6160 IF N=99 AND Q=50 AND R=38 THEN GOTO 63
60
6170 IF N=100 AND Q=11 AND R=4 THEN GOTO 63
60
6180 IF N=101 AND Q=4 AND R=39 THEN GOTO 63
60
6190 IF N=102 AND Q=17 AND R=40 THEN GOTO 6
360
6200 IF N=103 AND Q=51 AND R=41 THEN GOTO 6
360
6210 IF N=104 AND Q=7 AND R=34 THEN GOTO 63
60
6220 IF N=105 AND Q=52 AND R=15 THEN GOTO 6
360
6230 IF N=106 AND Q=53 AND R=42 THEN GOTO 6
360
6240 IF N=107 AND Q=34 AND R=18 THEN GOTO 6
360
6250 IF N=108 AND Q=4 AND R=18 THEN GOTO 63
60
6260 IF N=109 AND Q=4 AND R=43 THEN GOTO 63
60
6270 IF N=110 AND Q=54 AND R=44 THEN GOTO 6
360
6280 IF N=111 AND Q=8 AND R=2 THEN GOTO 636
0
6290 '**************
6300 SC=SC+0
6310 PRINT #0,"VOUS AVEZ PERDU !"
6320 PEN #0,3
6330 PRINT #0,"<<<<<<<<<<<<<<<<<<"
6340 PEN #0,1
6350 GOTO 6410
6360 SC=SC+1
6370 PRINT #0,"VOUS AVEZ GAGNE..."
6380 PEN #0,2
6390 PRINT #0,">>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
6400 PEN #0,1
6410 PRINT #4:PRINT #4," POINTS:......";SC
6420 SCR=SCR+SC
6430 PRINT #4:PRINT #4," SCORE:.......";SCR
6440 '**************
6450 PAPER #5,1
6460 PEN #5,0
6470 PRINT #5,P$;M$;D$
6480 FOR ATT=1 TO 3000:NEXT
6490 '**************
6500 PRINT #0,"APPUYER SUR"
6510 PRINT #0,"{ ESPACE }"
6520 PRINT #0, "APRES AVOIR LU"
6530 PRINT #0,"LES REPONSES."
6540 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
6550 PRINT "-------------------""
6560 T=T+1
6570 PRINT #0,"VOULEZ-VOUS UN       NOUVEAU
PAYS (O/N) ?"
6580 WHILE INKEY(34)=-1 AND INKEY(46)=-1:WE
ND
6590 IF INKEY(34)=0 THEN GOTO 2120
6600 IF INKEY(46)=0 THEN GOTO 6610
6610 PRINT CHR4(7)
6620 CLS #0:PRINT #0
6630 PRINT #0,"VOUS AVEZ TROUVE";SCR;"MONNA
IE(S) SUR";T;"PAYS PROPOSE(S).":PRINT:PRINT
:PRINT "AU REVOIR."
6640 FOR ATT=1 TO 15000
6650 NEXT ATT
6660 CLS #0
6670 END
6680 '**************
6690 P$=" AFGHANISTAN   ":M$="AFGHANI   ":D
$="POULS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GOTO
3410
6700 P$=" AF. DU SUD    ":M$="RAND      ":D
$="CENTS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GOTO
3410
6710 P$=" ALBANIE       ":M$="LEK       ":D
$="QINTAR":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GOTO
 3410
6720 P$=" ALGERIE       ":M$="DINAR     ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6730 P$=" ALLEMAGNE     ":M$="MARK      ":D
$="PFENNIGE":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6740 P$=" ARABIE SAOUD. ":M$="RIYAL     ":D
$="QURUSH":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GOTO
 3410
6750 P$=" ARGENTINE     ":M$="PESO      ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6760 P$=" AUSTRALIE     ":M$="DOLLAR    ":D
$="CENTS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GOTO
3410
6770 P$=" AUTRICHE      ":M$="SCHILLING ":D
$="GROSCHEN":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6780 P$=" BELGIQUE      ":M$="FRANC     ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6790 P$=" BENIN         ":M$="FRANC CFA ":D
```

```
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6800 P$=" BIRMANIE      ":M$="KYAT      ":D
$="PYAS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GOTO 3
410
6810 P$=" BOLIVIE       ":M$="PESO      ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6820 P$=" BRESIL        ":M$="CRUZEIRO  ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6830 P$=" BULGARIE      ":M$="LEV       ":D
$="STOTINKI":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6840 P$=" BURUNDI       ":M$="FRANC     ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6850 P$=" CAMBODGE      ":M$="RIEL      ":D
$="SEN     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6860 P$=" CAMEROUN      ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6870 P$=" CANADA        ":M$="DOLLAR    ":D
$="CENTS   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6880 P$=" CENTRAFRIQUE  ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6890 P$=" CHILI         ":M$="PESO      ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6900 P$=" CHINE         ":M$="YUAN      ":D
$="JIAO    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6910 P$=" CHYPRE        ":M$="LIVRE     ":D
$="MILS    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6920 P$=" COLOMBIE      ":M$="PESO      ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6930 P$=" CONGO         ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6940 P$=" COREE DU NORD ":M$="WON       ":D
$="CHON    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6950 P$=" COREE DU SUD  ":M$="WON       ":D
$="CHON    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6960 P$=" COSTA RICA    ":M$="COLON     ":D
$="CENTIMOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6970 P$=" COTE D'IVOIRE ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6980 P$=" CUBA          ":M$="PESO      ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
6990 P$=" DANEMARK      ":M$="COURONNE  ":D
$="ORE     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7000 P$=" EGYPTE        ":M$="LIVRE     ":D
$="PIASTRES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7010 P$=" EMIRATS       ":M$="DIRHAM    ":D
$="FIL     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7020 P$=" EQUATEUR      ":M$="SUCRE     ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7030 P$=" ESPAGNE       ":M$="PESETA    ":D
$="CENTIMOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7040 P$=" ETATS UNIS    ":M$="DOLLAR    ":D
$="CENTS   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7050 P$=" ETHIOPIE      ":M$="BIRR      ":D
$="CENTS   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7060 P$=" FINLANDE      ":M$="MARK      ":D
$="PENNI   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7070 P$=" GABON         ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7080 P$=" GHANA         ":M$="CEDI      ":D
$="PESEWA  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7090 P$=" G.BRETAGNE    ":M$="LIVRE STR.":D
$="PENCE   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7100 P$=" GRECE         ":M$="DRACHME   ":D
$="LEPTA   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7110 P$=" GUATEMALA     ":M$="QUETZAL   ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7120 P$=" GUINEE        ":M$="SYLI      ":D
$="CAURI   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7130 P$=" HAITI         ":M$="GOURDE    ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7140 P$=" HAUTE VOLTA   ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7150 P$=" HONDURAS      ":M$="LEMPIRA   ":D
$="CENTAVOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7160 P$=" HONGKONG      ":M$="DOLLAR    ":D
$="CENTS   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7170 P$=" HONGRIE       ":M$="FORINT    ":D
```



```
$="FILLER  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7180 P$=" INDE           ":M$="ROUPIE    ":D
$="PAISE   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7190 P$=" INDONESIE      ":M$="RUPIAH    ":D
$="SEN     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7200 P$=" IRAN           ":M$="RIAL      ":D
$="DINARS  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7210 P$=" IRAK           ":M$="DINAR     ":D
$="FIL     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7220 P$=" IRLANDE        ":M$="LIVRE     ":D
$="PENCE   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7230 P$=" ISLANDE        ":M$="COURONNE  ":D
$="AURAR    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7240 P$=" ISRAEL         ":M$="SHEKEL    ":D
$="AGOROTS ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE GO
TO 3410
7250 P$=" ITALIE         ":M$="LIRE      ":D
$="CENTISIMI":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7260 P$=" JAPON          ":M$="YEN       ":D
$="SEN      ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7270 P$=" JORDANIE       ":M$="DINAR     ":D
$="FIL      ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7280 P$=" KENYA          ":M$="SHILLING  ":D
$="CENTS    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7290 P$=" KOWEIT         ":M$="DINAR     ":D
$="DIRHAMS  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7300 P$=" LAOS           ":M$="KIP       ":D
$="AT        ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7310 P$=" LIBAN          ":M$="LIVRE     ":D
$="PIASTRES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7320 P$=" LIBERIA        ":M$="DOLLAR    ":D
$="CENTS     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7330 P$=" LIBYE          ":M$="DINAR     ":D
$="DIRHAMS   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7340 P$=" LUXEMBOURG     ":M$="FRANC     ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7350 P$=" MADAGASCAR     ":M$="FRANC     ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7360 P$=" MALI           ":M$="FRANC     ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7370 P$=" MAROC          ":M$="DIRHAM    ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7380 P$=" MAURITANIE     ":M$="OUGUIYA   ":D
$="KHOUA     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7390 P$=" MEXIQUE        ":M$="PESO      ":D
$="CENTAVOS ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7400 P$=" NEPAL          ":M$="ROUPIE    ":D
$="PAISE    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7410 P$=" NICARAGUA      ":M$="CORDOBA   ":D
$="CENTAVOS ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7420 P$=" NIGER          ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7430 P$=" NIGERIA        ":M$="NAIRA     ":D
$="KOBO     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7440 P$=" NORVEGE        ":M$="COURONNE  ":D
$="ORE      ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7450 P$=" NOUV.ZELANDE   ":M$="DOLLAR    ":D
$="CENTS    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7460 P$=" PAKISTAN       ":M$="ROUPIE    ":D
$="PAISAS   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE G
OTO 3410
7470 P$=" PANAMA         ":M$="BALBOA    ":D
$="CENTESIMOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7480 P$=" PARAGUAY       ":M$="GUARANI   ":D
$="CENTESIMOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7490 P$=" PAYS BAS       ":M$="FLORIN    ":D
$="CENTS     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7500 P$=" PEROU          ":M$="SOL       ":D
$="CENTAVOS  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7510 P$=" PHILIPPINES    ":M$="PESO      ":D
$="CENTAVOS  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7520 P$=" POLOGNE        ":M$="ZLOTY     ":D
$="GROSZY    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7530 P$=" PORTUGAL       ":M$="ESCUDO    ":D
$="CENTAVOS  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7540 P$=" QATAR          ":M$="RIAL      ":D
$="DIRHAMS   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7550 P$=" ROUMANIE       ":M$="LEU       ":D
```

```
$="BANI      ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7560 P$=" RUANDA        ":M$="FRANC     ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7570 P$=" SALVADOR      ":M$="COLON     ":D
$="CENTAVOS  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7580 P$=" SENEGAL       ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7590 P$=" SOMALIE       ":M$="SHILLING  ":D
$="CENTESIMI ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7600 P$=" SOUDAN        ":M$="LIVRE     ":D
$="PIASTRES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7610 P$=" SUEDE         ":M$="COURONNE  ":D
$="ORE       ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7620 P$=" SUISSE        ":M$="FRANC     ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7630 P$=" SYRIE         ":M$="LIVRE     ":D
$="PIASTRES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7640 P$=" TANZANIE      ":M$="SHILLING  ":D
$="CENTS     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7650 P$=" TCHAD         ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7660 P$=" TCHE/LOVAQUIE ":M$="COURONNE  ":D
$="HALERU    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7670 P$=" THAILANDE     ":M$="BAHT      ":D
$="SATANG    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7680 P$=" TOGO          ":M$="FRANC CFA ":D
$="CENTIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7690 P$=" TUNISIE       ":M$="DINAR     ":D
$="MILLIMES  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7700 P$=" TURQUIE       ":M$="LIVRE     ":D
$="KURUS     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7710 P$=" U R S S       ":M$="ROUBLE    ":D
$="KOPECKS   ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7720 P$=" URUGUAY       ":M$="PESO      ":D
$="CENTESIMOS":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7730 P$=" VENEZUELA     ":M$="BOLIVAR   ":D
$="CENTIMOS  ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7740 P$=" VIET NAM      ":M$="DONG      ":D
$="XU        ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7750 P$=" YEMEN SAN A   ":M$="RIAL      ":D
$="FIL       ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7760 P$=" YEMEN ADEN    ":M$="DINAR     ":D
$="FIL       ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7770 P$=" YOUGOSLAVIE   ":M$="DINAR     ":D
$="PARAS     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7780 P$=" ZAIRE         ":M$="ZAIRE     ":D
$="MAKUTA    ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7790 P$=" ZIMBABWE      ":M$="DOLLAR    ":D
$="CENTS     ":IF CHOIX=1 THEN RETURN ELSE
GOTO 3410
7800 '**************
7810 IF ZW=0 THEN GOTO 7830
7820 IF ZW=1 THEN GOTO 7860
7830 LT=LEN(TEX$):R$=""
7840 LOCATE 15-LT,24:PRINT "REPONSE (";
7850 GOTO 7880
7860 LT=LEN(TEX$):PEN #0,2:R$=""
7870 LOCATE 3-LT,8:PRINT #0,"REPONSE (";
7880 FOR I=1 TO LT-1
7890 PRINT MID$(TEX$,I,1);",";:NEXT
7900 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")";CHR$(154);CHR
$(243);CHR$(207)
7910 TEX$=UPPER$(TEX$)
7920 WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
7930 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
7940 IF K=0 THEN R$="":PRINT CHR$(7);:GOTO
7920
7950 RETURN
7960 '**************
7970 IF RIGHT$(ZM$,7)="AFGHANI" THEN Q=1
7980 IF RIGHT$(ZM$,4)="RAND" THEN Q=2
7990 IF RIGHT$(ZM$,3)="LEK" THEN Q=3
8000 IF RIGHT$(ZM$,5)="DINAR" THEN Q=4
8010 IF RIGHT$(ZM$,4)="MARK" THEN Q=5
8020 IF RIGHT$(ZM$,5)="RIYAL" THEN Q=6
8030 IF RIGHT$(ZM$,4)="PESO" THEN Q=7
8040 IF RIGHT$(ZM$,6)="DOLLAR" THEN Q=8
8050 IF RIGHT$(ZM$,9)="SCHILLING" THEN Q=9
8060 IF RIGHT$(ZM$,5)="FRANC" THEN Q=10
8070 IF RIGHT$(ZM$,9)="FRANC CFA" THEN Q=11
8080 IF RIGHT$(ZM$,4)="KYAT" THEN Q=12
8090 IF RIGHT$(ZM$,8)="CRUZEIRO" THEN Q=13
8100 IF RIGHT$(ZM$,3)="LEV" THEN Q=14
8110 IF RIGHT$(ZM$,4)="RIEL" THEN Q=15
8120 IF RIGHT$(ZM$,4)="YUAN" THEN Q=16
8130 IF RIGHT$(ZM$,5)="LIVRE" THEN Q=17
8140 IF RIGHT$(ZM$,3)="WON" THEN Q=18
8150 IF RIGHT$(ZM$,5)="COLON" THEN Q=19
8160 IF RIGHT$(ZM$,8)="COURONNE" THEN Q=20
8170 IF RIGHT$(ZM$,6)="DIRHAM" THEN Q=21
```

```
8180 IF RIGHT$(ZM$,5)="SUCRE" THEN Q=22
8190 IF RIGHT$(ZM$,6)="PESETA" THEN Q=23
8200 IF RIGHT$(ZM$,4)="BIRR" THEN Q=24
8210 IF RIGHT$(ZM$,4)="CEDI" THEN Q=25
8220 IF RIGHT$(ZM$,9)="LIVRE STR" THEN Q=26
8230 IF RIGHT$(ZM$,7)="DRACHME" THEN Q=27
8240 IF RIGHT$(ZM$,7)="QUETZAL" THEN Q=28
8250 IF RIGHT$(ZM$,4)="SYLI" THEN Q=29
8260 IF RIGHT$(ZM$,6)="GOURDE" THEN Q=30
8270 IF RIGHT$(ZM$,7)="LEMPIRA" THEN Q=31
8280 IF RIGHT$(ZM$,6)="FORINT" THEN Q=32
8290 IF RIGHT$(ZM$,6)="ROUPIE" THEN Q=33
8300 IF RIGHT$(ZM$,4)="RIAL" THEN Q=34
8310 IF RIGHT$(ZM$,6)="SHEKEL" THEN Q=35
8320 IF RIGHT$(ZM$,4)="LIRE" THEN Q=36
8330 IF RIGHT$(ZM$,3)="YEN" THEN Q=37
8340 IF RIGHT$(ZM$,3)="KIP" THEN Q=38
8350 IF RIGHT$(ZM$,7)="OUGUIYA" THEN Q=39
8360 IF RIGHT$(ZM$,7)="CORDOBA" THEN Q=40
8370 IF RIGHT$(ZM$,5)="NAIRA" THEN Q=41
8380 IF RIGHT$(ZM$,6)="BALBOA" THEN Q=42
8390 IF RIGHT$(ZM$,7)="GUARANI" THEN Q=43
8400 IF RIGHT$(ZM$,6)="FLORIN" THEN Q=44
8410 IF RIGHT$(ZM$,3)="SOL" THEN Q=45
8420 IF RIGHT$(ZM$,5)="ZLOTY" THEN Q=46
8430 IF RIGHT$(ZM$,6)="ESCUDO" THEN Q=47
8440 IF RIGHT$(ZM$,3)="LEU" THEN Q=48
8450 IF RIGHT$(ZM$,4)="BAHT" THEN Q=50
8460 IF RIGHT$(ZM$,6)="ROUBLE" THEN Q=51
8470 IF RIGHT$(ZM$,7)="BOLIVAR" THEN Q=52
8480 IF RIGHT$(ZM$,4)="DONG" THEN Q=53
8490 IF RIGHT$(ZM$,5)="ZAIRE" THEN Q=54
8500 IF RIGHT$(ZM$,6)="RUPIAH" THEN Q=55
8510 IF RIGHT$(ZM$,8)="SHILLING" THEN Q=56
8520 RETURN
8530 '**************
8540 IF RIGHT$(ZD$,5)="POULS" THEN R=1
8550 IF RIGHT$(ZD$,5)="CENTS" THEN R=2
8560 IF RIGHT$(ZD$,6)="QINTAR" THEN R=3
8570 IF RIGHT$(ZD$,8)="CENTIMES" THEN R=4
8580 IF RIGHT$(ZD$,8)="PFENNIGE" THEN R=5
8590 IF RIGHT$(ZD$,6)="KURUSH" THEN R=6
8600 IF RIGHT$(ZD$,8)="CENTAVOS" THEN R=7
8610 IF RIGHT$(ZD$,8)="GROSCHEN" THEN R=8
8620 IF RIGHT$(ZD$,4)="PYAS" THEN R=9
8630 IF RIGHT$(ZD$,8)="STOTINKI" THEN R=10
8640 IF RIGHT$(ZD$,3)="SEN" THEN R=11
8650 IF RIGHT$(ZD$,4)="JIAO" THEN R=12
8660 IF RIGHT$(ZD$,4)="MILS" THEN R=13
8670 IF RIGHT$(ZD$,4)="CHON" THEN R=14
8680 IF RIGHT$(ZD$,8)="CENTIMOS" THEN R=15
8690 IF RIGHT$(ZD$,3)="ORE" THEN R=16
8700 IF RIGHT$(ZD$,8)="PIASTRES" THEN R=17
8710 IF RIGHT$(ZD$,3)="FIL" THEN R=18
8720 IF RIGHT$(ZD$,5)="PENNI" THEN R=19
8730 IF RIGHT$(ZD$,6)="PESEWA" THEN R=20
8740 IF RIGHT$(ZD$,5)="PENCE" THEN R=21
8750 IF RIGHT$(ZD$,5)="LEPTA" THEN R=22
8760 IF RIGHT$(ZD$,5)="CAURI" THEN R=23
8770 IF RIGHT$(ZD$,6)="FILLER" THEN R=24
8780 IF RIGHT$(ZD$,5)="PAISE" THEN R=25
8790 IF RIGHT$(ZD$,7)="DIRHAMS" THEN R=26
8800 IF RIGHT$(ZD$,5)="AURAR" THEN R=27
8810 IF RIGHT$(ZD$,7)="AGOROTS" THEN R=28
8820 IF RIGHT$(ZD$,9)="CENTESIMI" THEN R=29
8830 IF RIGHT$(ZD$,2)="AT" THEN R=30
8840 IF RIGHT$(ZD$,5)="KHOUA" THEN R=31
8850 IF RIGHT$(ZD$,4)="KOBO" THEN R=32
8860 IF RIGHT$(ZD$,6)="PAISAS" THEN R=33
8870 IF RIGHT$(ZD$,10)="CENTESIMOS" THEN R=
34
8880 IF RIGHT$(ZD$,6)="GROSZY" THEN R=35
8890 IF RIGHT$(ZD$,4)="BANI" THEN R=36
8900 IF RIGHT$(ZD$,6)="HALERU" THEN R=37
8910 IF RIGHT$(ZD$,6)="SATANG" THEN R=38
8920 IF RIGHT$(ZD$,8)="MILLIMES" THEN R=39
8930 IF RIGHT$(ZD$,5)="KURUS" THEN R=40
8940 IF RIGHT$(ZD$,7)="KOPECKS" THEN R=41
8950 IF RIGHT$(ZD$,2)="XU" THEN R=42
8960 IF RIGHT$(ZD$,5)="PARAS" THEN R=43
8970 IF RIGHT$(ZD$,6)="MAKUTA" THEN R=44
8980 IF RIGHT$(ZD$,6)="DINARS" THEN R=45
8990 RETURN
9000 '*************
9010 PRINT
9020 PRINT "             ***************"
9040 PRINT "             * INTRODUCTION *"
9060 PRINT "             ***************"
9070 PRINT
9080 PRINT " Le programme comprend:"
9100 PRINT " - 111 pays,"
9120 PRINT " -  55 monnaies,"
9140 PRINT " -  45 divisions monaitaires,"
9160 PRINT " que vous pouvez consulter en h
uit       tableaux."
9170 PRINT
9180 PRINT " L'ordinateur annonce un pays a
u hazard."
9200 PRINT " A vous de trouver la monnaie e
t sa      division soit en les introduisant
 soit  en choissant deux donnees successive
s   proposees."
9210 PRINT
9220 PRINT " Pour le faire,suivre les instr
uctions."
9240 PRINT " L'ordinateur donne les solutio
ns apres  les reponses a chaque pays."
9250 PRINT
9260 PRINT " Mettre le clavier en majuscule
s."
9270 RETURN
9280 '*************
9290 'FIN DU LISTING
9300 '*************
```

QUE D'AMSTRAD DANS LES TIROIRS RUN !!!

① l'incroyable PC 1512 arrive !!!

L'anatomie du PC 1512

✱ Caractéristiques et logiciels communs à toutes les versions du PC 1512.

nouveau

MATÉRIEL ✱
- Unité central 8086 à 8 Mhz
- 512 Ko extensibles à 640 Ko sur la carte mère
- Clavier 85 touches avec pavé numérique
- compatibilité graphique couleur avec 16 niveau de gris (spécial monochrome)
- Horloge temps réel à quartz alimentée par piles
- Interface série RS 232 C
- interface parallèle
- Souris
- 3 slots d'extension pour cartes grand format
- Prise pour joystick
- Moniteur orientable horizontalement et verticalement
- Haut parleur intégré avec réglage de volume.

LOGICIELS ✱
- Système d'exploitation MS-DOS 3.2 Microsoft
- Système d'exploitation DOS-Plus Digital Research
- Environnement graphique GEM Digital Research avec gestionnaire de bureau GEM-Desktop
- Programme de dessin GEM-Paint
- Basic 2 de locomotive Software (opérant sous GEM)
- Manuel d'utilisation clair et détaillé

Les machines

PC 1512 SD Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko ..... **5925 F ttc**
PC 1512 SD Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko .... **8171 F ttc**
PC 1512 DD Couleurs. Moniteur monochrome, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko ..... **7459 F ttc**
PC 1512 DD Couleurs. Moniteur couleurs, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko. .... **9710 F ttc**
PC 1512 HD 10 Méga Octets Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo **10.425 F ttc**
PC 1512 HD 10 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo .... **12.678 F ttc**
PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo **11.845 F ttc**
PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo .... **14.100 F ttc**

IMPRIMANTE DMP 3000. 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC) **2290 F ttc**

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
A	PC 1512 SD monochrome	5925 F TTC	498 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 625 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724 F
B	PC 1512 DD monochrome	7459 F TTC	633,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 758 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 906,80 F
C	PC 1512 DD couleurs	9710 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1110 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
D	PC 1512 HD 10 monochrome	10.425 F TTC	871,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1225 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1252,80 F
E	PC 1512 HD 20 monochrome	11.845 F TTC	1003,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1245 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1446,80 F
F	PC 1512 HD 20 couleurs	14.100 F TTC	1193,60 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1500 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1723,20 F
G	IMPRIMANTE DMP 3000	2290 F TTC	359,40 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 290 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 156,40 F

*Consultez-nous pour une durée de crédit différente.

② du sérieux pour PC 1512 *nouveau*

WORDSTAR 1512	750 F HT	PAIE GIPSI	1980 F HT
SUPERCALC 3	750 F HT	FRAMEWORK	
REFLEX	835 F HT	PREMIER	990 F HT
SIDEKICK	330 F HT	DBASE II PC	990 F HT
COMPTABILITÉ		COMPTA LPC	950 F HT
SAARI	1980 F HT	GESTION LPC	4200 F HT
FACT STOCK FASSI	1980 F HT	ÉVOLUTION SUNSET	990 F HT

③ des jeux pour PC 1512 *nouveau*

SILENT SERVICE	265 F	F15 STRIKE EAGLE	233 F
SOLO FLIGHT	315 F	PRINTMASTER	480 F
HELLCAT ACE	190 F	CRUSADE IN EUROPE	265 F
SPITFIRE ACE	190 F	ces prix sont TTC	

④ 464 et 6128

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
H	464 MONITEUR mono	2690 F	262,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 243,40 F
I	464 MONITEUR couleur	3990 F	340,80 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
J	6128 MONITEUR mono	4490 F	388,60 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 563,20 F
K	6128 MONITEUR couleur	5990 F	502,00 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 690 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724,00 F



INFORMATIQUE

l'authentique spécialiste d'amstrad

2 magasins

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE

et

7, rue de l'Eglise
92200 NEUILLY SUR SEINE
Métro PONT DE NEUILLY

nouveau

RUN Neuilly n'est pas en franchise c'est un authentique RUN



⑥ PCW 8256 et 8512

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
L	PCW 8256	5926 F TTC	511,30 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 526 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 735,60 F
M	PCW 8512	7690 F TTC	652,50 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 790 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 930,00 F

⑦ accessoires PCW

1. SAC DE TRANSPORT : Soyez autonome, emportez votre PCW avec vous dans vos déplacements. Dos renforcé pour protection de l'écran. **490 F.** Port 60 F.

2. POSTE DE TRAVAIL DE TABLE : Il comprend un pupitre surélevant l'écran, un logement pour le clavier et un support pour l'imprimante sous lequel se glisse le papier. **540 F.** Port 100 F.

3. POSTE DE TRAVAIL AUTONOME : Il comprend un pupitre recevant le clavier et l'écran, un support d'imprimante, l'ensemble sur un large piètement à 5 branches à roulettes : grande stabilité et complète autonomie. Plateau tournant 360°, hauteur réglable. **1530 F.** Port 160 F.

nouveau



⑧ *nouveau* les joysticks

A. SUPER COMPETITION PRO 185 F
B. JOYBALL. Le "must du grand joueur" ...... 375 F
C. JOYCARD .... 95 F



⑤ 500 produits pour votre AMSTRAD

des jeux

ZORRO	D 190 F	FAIR LIGHT	C 95 F
ZOIDS	C 105 F	BATMAN	C 85 F - D 130 F
ROCK N WRESTLE	C 110 F	GHOST AND GOBLIN	C 85 F - D 145 F
STARQUAKE	C 105 F	GOLD HITS	C 115 F
TOMAHAWK	C 105 F - D 155 F	SABOTEUR	C 95 F - D 150 F
SHADOWFIRE	C 105 F	SAI COMBAT	C 99 F - D 150 F
BATMAN	C 95 F	VIRGIN ATLANTIC CHALLENGER	C 85 F - D 150 F
DAMBUSTERS	C 99 F	HUNCHBACK	D 150 F
TAU CETI	C 89 F	QUESTPROBE	C 95 F
GREEN BERET	C 95 F	REBEL PLANET	C 95 F
HYPER SPORT	C 95 F - D 130 F	DESERT FOX	C 95 F
YE ARE KUN FU	C 105 F - D 130 F		
"V"	C 85 F - D 140 F		
KNIGHT RIDER	C 95 F		
MATCH DAY	C 95 F		
STREET HAWK	C 95 F		
STAIRWAY TO HELL	C 70 F		
STRIKE FORCE HARRIER	C 115 F		
THE WAY OF THE TIGGER	C 95 F - D 160 F		
RUNESTONE	C 80 F		
TANK COMMANDER	D 140 F		

nouveau

ATLANTIC CHALLENGER	90 F
FANTASTIC FOUR	99 F
STARSTRIKE II DISK	155 F
VERA CRUZ	99 F
VERA CRUZ DISK	145 F
INTERNATIONAL RUGBY	D 130 F
POWERPLAY	99 F

du sérieux

CONJUGAISON FRANÇAISE	C 140 F - . D 190 F
PHYSIQUE "EN CLASSE DE 5e"	C 160 F - D 200 F
L'ÉLECTRICITÉ EN 4e	C 160 F - D 200 F
TASWORD	C 290 F - D 349 F
DATAFILE II (Kuma)	C 159 F - D 209 F
LASER COMPILER	C 210 F - D 250 F
LASER BASIC	C 150 F - D 210 F

protégez votre micro

464 couleur (2 housses)	140 F
464 mono. (2 housses)	140 F
6128 couleur (2 housses)	140 F
6128 mono. (2 housses)	140 F
DISQUE DD1 (1 housse)	45 F
IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse)	80 F
PCW (3 housses)	195 F

du sérieux pour PCW

ALIENOR (comptabilité générale)	D 1055 F
COMPTES BANCAIRES	D 730 F
ADRESSES	D 395 F
BUDGET FAMILIAL	D 730 F
FICHIER	D 395 F
MULTIPLAN	498 F
dBASE II	790 F
LIGHT PEN PCW	950 F

et des jeux *nouveau*

BATMAN 150	D 150 F
3 D CLOOCK CHESS (jeu d'échec)	D 230 F
BRIDGE PLAYER 3	D 230 F

⑨ la chaîne HIFI AMSTRAD *nouveau*

CD 1000. Chaîne Midi avec platine compact disc laser et platine tourne disque 33/45 traditionnelle avec cellule magnétique, puissance 2 x 15 W RMS, égaliseur 5 fréquences, tuner 3 gammes/stéréo, enregistreur double K7 .... **4490 F**

CD 2000. Même modèle que la CD 1000 dans un rack standard 42 cm avec enceintes grand modèle .... **4990 F**

MS 45. Chaîne Midi avec enceintes, puissance 2 x 10 W, tuner 3 gammes, platine tourne disque 33/45, enregistreur double K7 .... **1490 F**

TS 46. Même modèle que la MS 45 dans un rack standard 42 cm .... **1690 F**

Crédit : consultez-nous.

Incroyable, mais amstradement vrai !!!

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dép^t VPC : 62, rue Géard - 75013 PARIS

Nom ______
Prénom ______
Adresse ______
Tél. ______ Matériel ______

Envoyez-moi votre **documentation** concernant les numéros de tiroirs marqués d'une croix :

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ ☐

logiciel ______

matériel ______

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **15 F.** Matériel par **SERNAM EXPRESS 160 F.** Sup. pour contre-remboursement **30 F.** + ______
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐ ______
SIGNATURE : Total ______
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte



Expire à fin ../..
Date de commande :
Signature obligatoire :

CRÉDIT CETELEM.* Je choisis la proposition ☐ Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CÉTÉLEM**. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de ______ par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.

***Pièces à fournir :**
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paye.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

COURRIER

Q — J'aimerais, possédant un Amstrad CPC, vous poser quelques questions sur des points qui m'ont paru obscurs...

1) Peut-on utiliser un utilitaire paru dans une revue informatique, dans un programme personnel que l'on souhaite publier et ce, sans se faire accuser d'être un pirate ou d'autres termes sympathiques...

2) Pourriez-vous m'indiquer comment compiler des images écran sauvegardées en binaire et qui prennent beaucoup de place (17 Ko) sur une disquette ?

3) Quels programmes (maison, bien entendu !) souhaiteriez-vous recevoir et publier ?

Régis Levié, Combs la Ville

R — Pour essayer de répondre à votre première question, sachez qu'il n'y a pas de règle absolue en ce qui concerne l'utilisation de routines ou programmes parus dans les magazines sous forme de listings... Certains listings sont "protégés" contre une éventuelle utilisation commerciale par une mention "les articles et listings dont la propriété de l'auteur... etc.". Dans ce cas, mieux vaut ne pas se resservir de "trucs" repiqués dans d'autres revues. Tout dépend également du niveau d'adaptation du programme repiqué : si vous reprenez un programme pour y ajouter deux lignes et pour changer quelques noms de variables, la copie est flagrante et plutôt mal vue (surtout si vous essayez de la faire publier). Par contre, si le "repiquage" concerne une dizaine de lignes (exemple routine de tris de variables) dans un programme qui en comporte 5 000, le "mal" n'est pas énorme, surtout si l'on considère que la création pure n'existe pas et que seules les imitations et adaptations font progresser une technique...

Quoi qu'il en soit, il vaut mieux, si vous utilisez de courts programmes dont vous n'êtes pas l'auteur, dans vos propres créations, le mentionner (en voici une adaptation de..., elle utilise une routine parue dans XYZK N° ZZ...) en insistant sur l'originalité de vos lignes. Ainsi l'on ne pourra vous accuser de fraude ou de tentative. Le mieux reste encore de contacter l'auteur, (vous pouvez alors envoyer une lettre expliquant la situation à la rédaction du journal d'où est tiré le listing, laquelle vous mettra en rapport avec l'auteur) pour lui demander l'autorisation de réutiliser tout ou partie de son programme, quitte à mentionner son nom dans le listing...

Généralement tout se passe très bien, car lorsqu'un listing paraît dans une revue, c'est que l'auteur estime qu'il est bien d'en faire profiter tout le monde. Le tout étant de savoir comment va être utilisé ce "don" à la collectivité...

En ce qui concerne les images écrans compilées, nous ne pouvons malheureusement vous satisfaire. Ce que nous pouvons dire, c'est que ce genre d'utilitaires existe. Si vous souhaitez nous envoyer des programmes, sachez que tout, à priori, nous intéresse. Toutefois évitez les sujets : DAO, budgets familiaux, Pacman, batailles navales et autres Mastermind que nous recevons en quantité "industrielle".

Q — Lecteur de revues informatiques en général, et d'Amstrad Magazine en particulier, j'ai remarqué que dans votre N° 14 de septembre, vous parliez d'un jeu sorti depuis très peu sur le marché : je veux parler du célèbre Ghosts'n'goblins. J'ai acheté ce jeu et quelle ne fut pas ma déception lorsque j'ai vu que l'on passait directement du stade "chevalier en armure" à celui de "tas d'os" au contact des monstres avoisinants, sans passer pas le stade intermédiaire dans lequel notre héros est normalement fort dévêtu... Point d'armes, également, sur le chemin contrairement à ce qui était annoncé... La disquette que j'ai achetée est-elle buggée ? Ou est-ce vous qui avez fait erreur ?

Laurent Salafa, Blagnac

R — Des différences... Un test prend toute sa valeur quand vous pouvez le lire avant d'acheter le logiciel en magasin. Or, il arrive que la sortie "officielle" d'un logiciel (sa mise sur le marché) coïncide avec la date de mise en vente de notre journal. Pour éviter de vous présenter "l'événement" (style Commando ou Ghost'n'goblins, attendu depuis plusieurs mois par de nombreux utilisateurs d'Amstrad) un mois après sa mise en vente, nous sommes parfois (heureusement, très exceptionnellement) obligés, compte-tenu des impératifs de rédaction, composition, et mise sous presse de votre journal, de tester des "préversions" envoyées à la presse par les maisons d'édition. Ces versions sont normalement les dernières étapes avant l'achèvement du logiciel et à quelques détails près, conformes à la version définitive (but du jeu, graphisme, musique...). Elles n'en restent pas moins différentes du logiciel fini et commercialisé. Dans le cas qui nous intéresse votre version n'est pas "buggée". La version définitive que nous possédons maintenant diffère, en effet, de la version testée par le point crucial que vous soulevez : le Chevalier lorsqu'il est touché, ne perd pas son armure pour passer par une étape "dévêtue" : vous vous transformez immédiatement en "petit tas d'os". Dommage ! Par ailleurs, la version définitive ne dispose plus de la possibilité de changements d'armes (torches, coutelas). Ceci dit, le but du jeu reste similaire. Les graphismes n'ont pas bougé, la musique est la même et la rapidité demeure conforme à la version testée. Ne soyez pas trop déçu, Ghosts'n'Goblins reste un bon jeu d'arcade.

Pendant que nous sommes au chapitre "tests", nous voudrions en profiter pour répondre à une question qui nous a parfois été posée : où est passé l'écran de présentation de Commando (d'Elite Software, décidemment !) en version cassette ?

Encore une fois, et bien qu'il s'agisse de versions commercialisées, il semble d'après vos avis que certaines différences puissent apparaître entre une version cassette et une version disquette. Malheureusement, nous testons la version que nous envoie l'éditeur. Dans le cas de Commando, la disquette offrait une superbe screen de présentation, lequel — semble-t-il — a disparu (certainement pour des raisons de temps de chargement) sur la version cassette, alors que rien ne pouvait nous le laisser supposer...

Merci de nous signaler de tels détails !

Q. — Veuillez me faire savoir avec précision le nom de l'éditeur de "Création et animations graphiques" de Gilles Fouchard et Jean-Yves Corre

Eric Aubineau

R — Il s'agit des éditions P.S.I., BP 86, 77402 Lagny Cedex.

Q — Devant brancher plusieurs appareils sur une même prise de courant, pouvez-vous m'indiquer la consommation d'un Amstrad ?

R — Les CPC consomment environ 60 W/h et le PCW, 48 W/h.

Q — Je possède un Amstrad PCW 8256 et j'aimerais savoir comment écrire en vidéo inverse en Basic Mallard. J'ai cherché dans mon manuel d'utilisation mais je n'ai rien trouvé...

Xavier Clément, Grange/Vologne

R — Quel imposant monument de littérature technique que les manuels de PCW... Ne nous en plaignons pas. La solution à votre problème se trouve page 145 (2e partie du Manuel Bleu, Annexe IV) :
PRINT CHR$(27)+"p" : pour passer en inverse
PRINT CHR$(27)+"q" : pour revenir au mode normal

Q — Ayant un PCW 8256, je n'arrive pas à déplacer le curseur vers la droite et à le positionner en ligne 15, colonne 22 par exemple. J'ai suivi les indications du guide du Basic mais cela n'a rien donné...

Pascal Turquin, Chateau-Thierry

R — Une erreur s'est glissée en page 32 du manuel du Basic en ce qui concerne les indications du contrôle d'écran. Pour déplacer le curseur vers la droite, utilisez :
PRINT VA.DROITE$;
Pour le positionner, il faut alors taper :
PRINT POSITIONNE$;
CHR$(32 + ligne);
CHR$(32 + colonne) ;
ce qui donne dans votre exemple :
PRINT POSITIONNE$
CHR$(32 + 15);CHR$(32 +22)
Attention, cette séquence de code ne fonctionne qu'en mode programme.

Q — J'ai acheté récemment un Amstrad PCW 8256 dont je suis satisfait malgré plusieurs petits problèmes que je n'arrive pas à résoudre :

1) Comment imprimer une seule page d'un document qui en comporte plusieurs ?

2) Lorsque le document défile à l'écran, comment arrêter le défilement ?

R — En ce qui concerne votre première question, vérifiez que vous possédez bien la version Locoscript 1.21 ; dans le cas contraire, demandez-la à votre revendeur (si vous ramenez votre facture et votre ancienne version, il ne devrait pas faire de difficultés pour vous en faire une copie). Nanti de la version 1.21, ce petit problème doit disparaître. Pour arrêter le défilement d'un document à l'écran, il suffit d'appuyer sur la touche <Stop>.

Q — Je suis au regret de vous apprendre que vous avez fait une erreur dans le test du Numéro 13, page 82, 9e question. La question était la suivante : "vous allumez l'ordinateur, vous tapez PRINT A ; que se passe-t-il ?". Vous attribuez deux points à la réponse C alors que les deux points devaient être attribués à la réponse B...

Arnaud Boussus, Montjavoult

R — Ce n'était pas une erreur, mais "pour voir si vous suiviez" ! Ceci dit, et toute plaisanterie mise à part, vous avez tout-à-fait raison de le souligner. Les deux points auraient dû être attribués à la réponse B : il affiche 0. Pour ceux qui veulent une plus grande explication : cela ne pouvait être le C, car un ordinateur obéit toujours à une commande et vous signale s'il ne la comprend pas ou s'il n'a pas tous les éléments nécessaires. Il fallait donc choisir la réponse B car, par défaut les variables ont la valeur 0 ; enfin, la réponse A aurait été juste si l'on avait eu : PRINT "A" (entre guillemets).

Q — J'aimerais savoir quel est le "POKE" qui empêche la validité de Break-CTRL-Shift sur CPC 464...

How Larsonneur, Nantes

R — Pour éviter un "reset" intempestif et fatal au programme en mémoire, vous pouvez faire un POKE &BDEE,201. En cas d'appui simultané sur les trois touches sus-citées, le programme "break" (comme pour un appui sur ESC), mais n'est pas perdu (pas de réinitialisation). Par ailleurs, si vous voulez désactiver le "break" (touche ESC), faites un CALL &BB48 (en mode programme). Ces POKES et CALL doivent fonctionner sur tous types de CPC.

Q — Je possède, depuis peu, un ordinateur PCW 8256 et je n'arrive pas à trouver une fonction du Basic. Quelle est la fonction du Basic Mallard qui remplace la fonction "CLS" des autres Basic ?

Claude Bonnet, Sarlat

R — Le mot clé "CLS", reconnu par d'autres Basic, n'existe pas en tant que tel dans le Basic Mallard. Il peut, par contre être, comme beaucoup d'autres fonctions "standard", "simulé" par la séquence suivante :
• Il faut en début de programme déclarer une variable CLS$: CLS$ = CHR$(27) + "E" + CHR$(27) + "H".
• Ceci fait, il vous suffira d'employer la forme PRINT CLS$ à la place du CLS habituel et le tour est joué : l'écran s'efface. Vous pouvez trouver utilement d'autres "trucs" dans votre Guide du Basic Chapitre 4.

PETITES ANNONCES

ACHAT

Achète les numéros 1, 2, 3 d'*Amstrad Magazine*. Faire offre à Christophe Larouze, 7, rue d'Odessa. 80240 Roisel. Tél. : (16) 22 86 62 64.

Achète logiciels éducatifs et utilitaires sur CPC 464. Boronski Jacek, 3, allée du Danemark. 91300 Massy. Tél. : 69 30 52 68 (après 18 h).

Achète 1000 F, lecteur de disquettes 5''25 compatible PCW 8256. Serge Muscat, Paris. Tél. : 43 74 40 42.

Achète premier lecteur disquettes 3'', bon état et bas prix + disquettes. Antoine, Tél. : 99 83 81 14 après 18 heures.

Achète Graphiscop II à bas prix. Eric Pinel, 3, Chemin-de-la-Lande, Saint-Bieuzy. 56270 Plœmeur. Tél. : (16) 97 82 25 68.

Achète urgent lecteur de disquettes DDI-1 pour 464. Faire offre à Gaël Chevalier. Tél. : 99 79 09 00 de 11 h à 12 h 30 et entre 19 h et 20 heures.

Achète CPC 464 + moniteur couleur en très bon état. Prix maxi : 2000 F. Faire offre au 85 59 26 50.

Cherche Amstrad CPC 6128, monochrome, à un prix inférieur à 3 800 F. Kolongi Nicolas, 5, rue Nicolas-Copernic. 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél. : 48 61 54 77 après 20 heures.

Achète lecteur DDI-1 avec interface et disquettes (si possible). Ecrire à Delisle Bruno, 48, route de Rouen. 14670 Troarn.

Achète CPC 464 couleur, 2000 F environ. Ecrire au 27, rue de la la Roche-à-Berthe, Besne. 44160 Pontchateau.

Cherche lecteur DDI-1 pour 1500 F et schémas électroniques d'interfaces RS 232. etc. M. Féral, tél : 32 40 02 87.

Cherche lecteur de disquettes 3'' DDI-1 à prix intéressant. Contacter Jean-Yves au (16) 32 26 02 39.

Achète moniteur couleur pour 464 ou échange contre moniteur monochrome. Tél. : 39 95 19 11 après 19 heures.

Etudiant achète RS 232 C pour CPC 6128 (maxi 300 F). Cherche contacts pour assembleur et télématique sur 6128. Nicolas au 25 88 67 18 seulement le week-end.

Achète CPC 464, prix 2000 F à 2300 F. Tél. : 44 22 30 05 (urgent).

Achète Amstrad 6128 couleur. Faire offre au 47 51 13 90. M. Barbier.

Acgète CPC 464 ou CPC 664, couleur de préférence. Prix max. : 2000 F. Tél. : 64 99 43 74. Philippe Gorce, « La Rocheriot » à Prinvaux. 91920 Boigneville (urgent).

Cherche CPC 464 à acheter en dessous de 1800 F. Jean-François Rey, 29, avenue Clémenceau. 69230 Saint-Genis-Laval.

Achèterais écran couleur pour Amstrad. Cousin eddie, 6, rue Pierre-Curie. 95190 Goussainville.

Recherche pour 6128 toutes simulations sportives concernant le golf et autres logiciels du type graphologie, Yi-king, etc. Sur cassettes ou sur disquettes. Ecrie à Landy Franck, 126, avenue de la Libération. 59140 Dunkerque.

Achète Amstrad CPC 464 en très bon état. Prix maximum : 3 000 F. Téléphoner au 34 77 41 83 après 19 h et demander Philippe.

Achète synthé vocal pur 464 à prix modique. Contacter Eric Caucciani au 50 46 14 49 (heures repas).

Cherche modem peu servi. Faire offre à P. Vanier, 38, chemin des Cottes. 76130 Mont-Staignan. Tél. : (16) 35 70 80 75.

Cherche CPC 6128 couleur. Faire offre à Phil. Roquelaure, 4, chemin de Gaudon. 30300 Beaucaire ou au (16) 66 59 15 38 (après 20 heures).

Achète jusqu'à 20 F pièce, numéros 1 et 2 d'*Amstrad Magazine* ocntre remboursement. Tél. : 48 32 87 48 après 19 heures.

Achète housses écran + claiver. Prix maxi 90 F. Faire offre à Karine Thomassin. BP 79. 54203 Toul.

Cherche moniteur couleur CTM 644. Prix à débattre. Demander J.-M. Guerrault. Tél. : 48 36 96 06 (La Courneuve).

Achète imprimante DMP 2000 et lecteur DDI-1, bon état. Prix 1500 F maxi pour chaque. Tél. : 64 26 34 99.

ECHANGE

Echange DDI-1 + intergace + disquettes cotnre DMP 2000 + cordon. Tél. : bureau 60 11 99 20, poste 285, M. Fofana.

Echange moniteur GT 64 monochrome + jeux + revues + 500 F contre moniteur couleur CTM 640. Demander Jean-Christophe au 85 96 21 90.

CPC 464 débutant, cherche contact expérimenté pour échange idées et en savoir plus sur le graphime. Gérald Dibarboure, 24 bis, rue de la République, Vernou-sur-Brenne. 37210 Vouvray. Tél. : 47 52 03 20.

Cherche contacts CPC 664-464 sur région Dunkerque. Laurent au (16) 28 27 90 87.

Echange Leanord Sil'z III avec 2 lecteurs disquettes 5''25 contre Amstrad CPC 6128 couleur + lecteur K7 + joystick. Tél. : 44 52 06 47.

Echange moniteur GT 65 contre moniteur couleur Amstrad. Complète l'échange avec 300 F et nbrx logiciels. Alexis Letournel, 27, rue Kellog. 92150 Suresnes. Tél. : 42 04 52 99.

CPC 464 + disk cherche correspondants. Carin Jean-Marie, 9, chemin de Marquage. 62800 Liévin.

Echange imprimante matricielle Apple contre imprimante pouvant fonctionner sur un Amstrad 464. Tél. : 93 45 23 97 à partir de 19 heures.

Echange Spectrum Plus avec jeux contre DMP 2000 ou modem DTL 2000 avec câble et logiciel. Tél. : 20 88 10 83.

Echange Philips Vidéopac C 52 (avec 10 m cartouches) contre modem Digitelec DTL 2000 ou le vends au plus offrant (valeur neuve : + de 3 000 F). Arnaud au 77 60 19 72.

Echange moniteur neuf GT 65, juin 1986, avec 1 quickshot II et 700 francs contre moniteur neuf CTM 644. Région lorraine. Tél. : (16) 29 32 73 81, demander Benoît Durand.

Echange synthé Amstrad SSA-1 complet, avril 1986, + logiciels contre lecteur disquette 5"25 ou souris AMX. M. Deniellou, 5, rue des Sycomores. 93110 Rosny-sous-bois.

Recherche plans ou kits (+ notices) de montages électroniques pour CPC. Tél. : 69 28 57 09 après 18 heures. Demander Didier.

DIVERS

Amstrad CPC 6128 débutant cherche contacts sur la région de Perpignan pour conseils, utilisation... Bernard Cappi, 3, rue de l'Hôpital. 66000 Perpignan. Tél. : (16) 68 34 56 91.

Recherche collaboration avec chirurgien-dentiste possédant CPC pour essais et avis de progiciel gestion de cabinet dentaire. Tél. : 94 29 59 06.

Recherche revues *Micro-systèmes*, numéros 52, 35, 36, 37, 38, 39 pour photocopies d'articless sur le Forth 83. Contacter Froment Michel, 36, rue Lucas-de-Nehou, appt. 224. 03100 Montlyçon.

Recherche Amstradites dans la région parisienne pour fonder un club Amstrad sympa. Ecrire à Melle Gozlan Catherine, 92 rue des Roux. 94240 L'Hay-les-Roses. Réponse assurée.

Cherche à monter un club Amstrad. Toutes personnes intéressées par ce projet peuvent écrire et envoyer leurs idées à : Hernandez David, 22, rue du 8 mai. 45390 Puiseaux.

Recherche Amstradistes ayant réalisé des incrustations vidéo couleurs sur magnétoscope pour titres et trucages avec 464 ou 6128. Cherche également logiciels d'image pour Okimate 20. Jean-Claude au 48 50 08 81.

Cherche listings de comptabilité et gestion. Cherche également tous listings d'utilitaires. Michel Binon – 614 – A22 – 234. Maison centrale. 36250 Saint-Maur-sur-Indre.

Passionné d'astrologie recherche logiciel sérieux pour CPC 6128 se rapportant à ce sujet. Benoît Jean-Bernard, 2, rue des Epicéas. 01100 Arbent.

Recherche correspondant possédant 6128 + lecteur % pouces F1X pour échanges d'idées sur le fonctionnement. Tél. : 35 87 10 57 après 18 heures.

Recherche programme «serveur» pour CPC 464 équipé modem Digitelec DTL 2000 Plus + 2 lecteurs et imprimante éventuellement compatible carte Vortex SP 512. Marc Cerf, Bât. 01 Paese Novo – Route impériale. 20600 Bastia. Tél. : (16) 95 33 30 06.

Pour Amstrad 464 K7, recherche ou achète tous programmes en basic standard sur le loto. Réponse assurée. Contacter M. Harle, 46/48, rue L.-Dupontreué. 80000 Amiens.

Pour CPC 464, cherche tous contacts sympas. M. Landry, n° 4108, 10, quai de la Courtille. 77011 Melun.

CPC 664 cherche contacts avec possesseur drive 33" : Laurant au (16) 87 02 53 21 (Moselle).

VENTE

Vends moteurs pas à pas pour table traçante (200 pas) acheté 238 F, vendu état neuf 200 F. Tél. : 84 23 60 90 (après 19 h).

Vends CPC 6128 couleur (février 1986) + trois disquettes vierges + disquettes jeux + possibilité jeux sur cassettes + livre langage machine : 6700 F. Tél. : (16) 43 84 18 43 (Le Mans).

Vens DMP-1 + original d'Amslettre (K7) : 1 600F. Tél. : 61 09 53 15 (le soir).

Vends disquettes de traitement de textes professionnel Textomat pour Amstrad (jamais utilisées) : 299 F au lieu de 450 F. Tél. : 96 94 63 20.

Vends CPC 464 couleur (11/02/1986) neuf + joysticks + 15 jeux + livres + revues + protection clavier. Peu servi. Le tout : 4 500 F. Robin Gérard — 77120 Faremoutiers. Tél. : 64 04 23 02 après 18 heures.

A vendre CPC 6128 couleur garanti oct. 1986, avec accessoires et logiciels. Tél. : 27 97 11 80.

Vends Amstrad 6128 couleur, imprimante SP 1000 CPC, jeu de housses complet, 2 joysticks, logiciel budget familial, livre de 50 programmes de jeux, cordon pour copie K7. Achat mars 1986 (sous garantie) et en emballage d'origine. Prix : 7 500 F ou échange contre un PCW 8256. M. Vincent, Tél. : 47 32 08 26.

Vends imprimante Amstrad DMP-1 (juin 1985) + cordon + hardcopy d'écran + programme de traitemetn de textes Tasword sur K7. Prix : 2 000 F. Hodot Dominique, 19, rue Voisard, 70000 Vesoul (le samedi).

Vends CPC 664, acheté en décembre + disquette CP/M + 4 disquettes de jeux + livres + joystick. Prix : 4000 F à débattre, échange possible contre un CPC 6128. Laurant Robaglia. Tél. : 43 07 04 23.

Vends CPC 464 monochrome + adaptateur péritel + bible du programmeur + trucs ret astuces + musique sur Amstrad + jeux + utilitaires : l'ensemble 3 400 F. Guy Ruiz, 1 allée de la Coudraie. 77400 Pomponne. Tél. : 64 30 54 70 après 19 heures.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + jeux + utilitaires + joystick Quickshot II + classeur initiation (avec fiches et

2 cassettes) + manuel de l'utilisateur + revues : valeur 9000 F, vendu 5000 F. Tél. : 42 27 69 22 (demandez Yannis), Paris.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome avec lecteur de disquettes DDI-1 + joystick + très nombreux logiciels + nombreux livres.
Le tout : 4500 F. Tél. : 47 51 83 10 (Rueil).

Cause double emploi, vends lecteur de disquettes FD1 Amstrad (moins de 6 mois). Prix à débattre. Tél. : 65 60 41 81 (après 19 heures).

Vends, cause achat 6128, CPC 464 couleur, état neuf + 1 joystick Quickshot II + très nombreux logiciels + nombreuses revues et listings. Faire offre à : Bruno Sichi, 1, rue Charles-Salvy. 46100 Figeac. Tél. : 65 34 07 81.

Vends imprimante DMP-1 + Supercopy + Scriptor + Hardcopy + Amsword + cordon + 2e ruban : 1700 F.
C. Dejonghe, 66, rue Négrier-prolongée. 59420 Mouvaux. Tél. : 20 24 87 20.

Vends CPC 464 (1985) monochrome. T.B. état + lecteur disc DDI-1 + interface + Micropen + Amlettre + 3d mégacode + Transcode + initiation basic + jeux + CP/M + Logo + livres, etc. Le totu : 3800 F. M. Vibra (06 Grasse).
Tél. : 92 83 63 83.

Vends CPC 464 couleur + logiciel K7. L'ensemble : 3300 F. Pierre Tregouet, 32, rue de la Mare-aux-Carats. 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30 43 50 43.

Vends MP1 pour CPC 464 tout neuf : 230 F. Vends souris AMX neuve : 550 F. Philippe Bigot, 15 allée des Acacias. 45450 Fay-aux-Loges.

Vends, cause achat PCW, imprimante Okimate 20 : 2300 F + traitement de textes « Textomat » : 350 F.
Tél. : 35 88 90 03 (Rouen).

A vendre CPC 464 (sans moniteur) + drive DDI-1 + de très nbx logiciels sur cassettes et disquettes + synthé vocal. William au 46 27 54 45.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + logiciels : 1900 F ; imprimante DMP 1000 : 1500 F ou le tout : 3000 F.
Tél. : 43 78 69 32.

Vends synthétiseur vocal SSA-1 pour CPC 464. Etat nneuf. Complet avec interface + cassette + manuel + ampli + haut-parleurs. Prxi : 260 F. M. Poncet. Tél. : 43 05 83 62 (le soir) ou 47 49 10 92 (bur.).

Vends imprimante Microline 82 A, très bon état de arche. Valeur : 5200 F, sacrifiée à 3000 F (à débattre). F. Abriel, tél. : 43 84 12 14.

Vends moniteur couleur Amstrad : 1800 F, gestion familiale 3D Chess, Fighter pilot (avec factures). G. Bortolan au : 46 51 20 16 après 19 heures.

Vends imprimante Amstrad DMP-1 avec papier. Etat neuf (6 mois) : 1500 F. Tél. : 43 08 13 65 après 19 heures (dépt. 93).

Vends pour Amstrad synthétiseur vocal français. Tél. : 40 81 84 65 (heures repas).

Vends CPC 664 couleur sous garantie + livres micro applic. n° 1, 2, 3, 4, 5, 8, 12 + clefs pour le 664 + prog. de formation basic Amsoft pour 4500 F. Vends aussi Datamat + Textomat + Microspread pour 700 F. Serge au 92 58 03 53.

Vends Amstrad CPC 464 (1985) + joystick + jeux + livres : 3200 F à débattre. Tél. : 44 87 03 29, M. Letanneux.

Vends Amstrad CPC 664 couleur (oct. 1985) + livre + disquettes jeux : 4900 F. Tél. : 99 71 46 24.

Vends pour Amstrad synthétiseur vocal, 250 F. Tél. : 68 96 39 23 ou écrire à M. Ellul, 3, rue de la Basse. 66500 Prades.

Vends CPC 6128, 3 semaines, + disquettes vierges (7) + Datamat + nbrx livres et revues : 4800 F.
Ecrire B. Petitcollot, 25 rue de Beaune. 75007 Paris.

Urgent. Vends CPC 464 couleur (juin 1985) + logiciels + livres de programmes : 3500 F.
Tél. : 45 97 46 04, demander M. Ladkar.

Vends CPC 464 couleur, sous garantie (11/1985) : 3500 F. Prix à débattre. Robert Lisiak (Paris) au : 45 39 17 33.

Vends CPC 464 couleur + joystick, livres, jeux et utilitaires sur cassette, listings, revues : 4000 F. M. Sevalle.
Tél. : (01) 43 04 22 10.

Vends livres CPC à 50 % de leur valeur : Clefs pour Amstrad + trucs et astuces + bible du prog. + livre du lecteur de disq. + Amstrad Explored + CP/M plus + firmware. Tél. : 69 43 95 16.

Vends Amstrad 464, moniteur couleur. Livraison possible si région Reims-Châlon-sur-Marne. Prix : 3200 F. Tél. : 26 65 25 24 ou 26 09 20 83.

Vends Amstrad CPC 664 monchrome + nombreux logiciels jeux et utilitaires sur disquettes. Prix : 3400 F. Tél. : 47 41 72 34.

Vends CPC 464 monochrome + livres + logiciel initiation basic. Garantie 6 mois (cause achat 6128). Tél. : 35 32 56 51 (prox. de Rouen). Prix : 2000 F.

Vends CPC 664 monochrome + housses. Très bon état. Prix : 2000 F. Tél. : (16) 46 72 76 76.

Vends CPC 664 monochrome sous garantie + manuel + nbx jeux récents et utilitairse : 3500 F à débattre. Karen Kharmandarian, 12, résidence Faverolle. 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60 12 15 81.

Vends mémoire 64 ko + cordon double + logiciel transformation en 6128, le tout pour 300 F. 2e dérive Amstrad avec housse et câble : 1000 F. Jackie au (16.1) 30 92 43 55.

Vends CPC 464 monochrome + adapt. péritel + drive + mémoire supp. 64 ko + très nombreux logiciels : 3500 F à débattre. Renaud au (16.1) 30 92 43 55 (Yvelines).

Vends 6128 monochrome + lecteur 5 p 1/4 avec alim. intégrée + joystick + nombreuses disquettes enregistrées. S'adresser à : Philippe Mulcey, Gare de Tournus. 71700 Tournus. Prix : 6000 F.

Vends Dbase II pour 6128 ou PCW neuf (utilisé 1 fois). Prix : 550 F, envoi CR comprix. Tél. : 31 34 71 05 (laisser coordonnées sur répondeur).

Vends CPC 464 monochrome + manuel « 102 progs » + jeu tennis : 2000 F. Tél. : 21 48 11 60 (Arras).

Vends lecteur de disquettes Amstrad DDI-1, parfait état, 1 an : 1400 F, port compris. J.-Y. Carluer, Plounevezel. 29270 Cahais. Tél. : 98 93 15 99.

Vends CPC 464 couleur + nbrx logiciels. Prix : 2000 F. Tél. : (16) 84 26 41 83.

Vends 6128 (10/1985) + Udos3 + 10 disques : 3800 F (en cadeau : revues, prog. div.). M. Leroux au 43 67 59 19 (paris 20e).

Vends synthétiseur vocal français, état neuf : 350 F avec mode d'emploi et cassette de démonstration. Tél. : 40 81 84 65.

Vends CPC 6128 monochrome + imprimante Smith Corona (traitement de texte Tasword) + logiciel core + disquettes + livres et revues. Prix sacrifiés.
Tél. : 97 21 75 21.

Vends imprimante Amstrad DMP-1 : 300 francs suisses. Claude Marti, 33, Boulevard d'Yvoy. 1205 Genève. (022)/21 16 16.

Vends okimate 20 thermique pour tous, CPC + Hardcopy + câble + doc. + acc. (01/1986) : 1800 F. Bernard Cordier au 45 63 38 94.

PETITES ANNONCES

Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à : Amstrad Magazine, 55, av. Jean Jaurès, 75019 Paris.

RUBRIQUE :
☐ Achat ☐ Echange
☐ Vente ☐ Divers

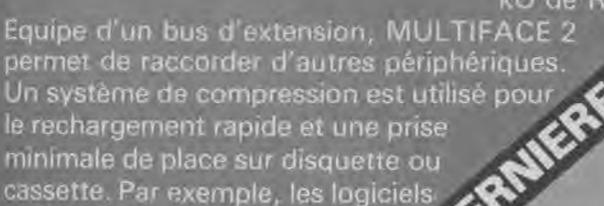
MICRO FAIR

présente...

MULTIFACE 2 POUR AMSTRAD 464/664 ET 6128 !! Transfère 100% des logiciels !

MULTIFACE 2 est le seul appareil capable de stopper TOUS les logiciels à n'importe quelle adresse, vous permettant d'en faire EFFICACEMENT et AUTOMATIQUEMENT une copie de sauvegarde sur disquette ou cassette !!!

MULTIFACE 2 est une interface, c'est-à-dire qu'elle ne prend aucune place en RAM et n'a donc pas besoin d'être chargée ; un simple appui sur le bouton rouge suffit.



MULTIFACE 2 est géré par des menus, rendant son utilisation particulièrement simple.

MULTIFACE 2 vous offre un puissant MONITEUR vous permettant, en utilisant une fenêtre, de dumper la mémoire (ASCII, HEXA et DECIMAL), de la modifier à volonté (idéal pour vos vies infinies etc...), de sauter à n'importe quelle adresse et de visualiser les registres du Z80 ; et ceci MEME pendant le déroulement du programme!!

MULTIFACE 2 est un produit professionnel de toute 1ere classe, possédant 8 kO de ROM et 8 kO de RAM.

Equipe d'un bus d'extension, MULTIFACE 2 permet de raccorder d'autres périphériques. Un système de compression est utilisé pour le rechargement rapide et une prise minimale de place sur disquette ou cassette. Par exemple, les logiciels de 64 kO sont rechargés en 20 secondes environ à partir d'une disquette, et en 5 minutes à partir d'une cassette (s'ils sont sauvegardés à vitesse Ultra-Rapide).

...DERNIERE EDITION...DERNIERE EDITION...DERNIERE EDITION...DERNIERE EDITION...DERNIERE EDITION...

Filtres d'écran amovibles, à fixer par Velcro au cadre du moniteur diminuant les reflets désagréables et fatigants.



En supprimant, la brillance de l'écran, permet de longues heures d'utilisation de votre ordinateur sans fatigue oculaire.

BON DE COMMANDE

(à photocopier si vous ne voulez pas découper votre magazine !)

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
....
....

☐ MULTIFACE 2 .... 575 F. TTC
Ecran pour CPC :
☐ Moniteur couleur .... 229 F. TTC
☐ Moniteur vert .... 165 F. TTC
☐ Ecran PCW .... 260 F. TTC

Joindre un chèque du montant de votre commande + 10 F de port.

MICRO FAIR - 255 Bd. Voltaire - 75011 PARIS - Tél. : 43.72.30.78

Les produits VORTEX sont toujours disponibles

NEO MEDIA

KIT

Amplificateur stéréo pour CPC

Vous avez tous constaté qu'un jeu ou un programme quelconque gagne votre estime s'il possède à la fois de beaux graphismes et des sons ou musiques originaux. Or justement, l'Amstrad n'est pas en mesure de vous restituer un son stéréo même si le programme a été étudié pour en générer. Si l'on branche un casque directement, on entendra très peu le son. Le but de ce montage est justement de pouvoir amplifier ce petit signal afin d'obtenir une écoute confortable en casque et même bruyante sur haut-parleurs de 8 Ohms pour les fanatiques des effets stéréophoniques (chacune des voies peut fournir jusqu'à 2,5 watt). La synoptique du procédé est simple : sortie ordinateur — amplificateur (réglage indépendant des deux voies) — casque stéréo ou haut-parleurs. Ce montage a l'avantage d'être simple pour un prix de revient inférieur à 200 F ; le tout fonctionnant sur une pile de 9 V.

Principe

Le circuit de base est élémentaire. Un transistor détecte le signal conduit par C1 qui empêche le continu de passer ; si ce dernier passait la polarisation du transistor assurée par R1, R2 et R5 serait perturbée. C2 est un condensateur qui sert à découpler R5 dans les hautes fréquences. C8 isole également la polarisation du transistor et conduit le signal préamplifié via l'impédance constituée de P1, C10 et C12. P1 servira pour le réglage du volume. 100 k.ohms logarithmique est une valeur qui a paru être une solution équilibrée pour les valeurs de C10, C12. L'expérience montre qu'en prenant d'autres valeurs de C10, C12 on peut prendre une valeur de P1 plus faible afin d'obtenir un réglage un peu plus fin, mais seuls les puristes s'amuseront à améliorer ce petit montage qui n'a pas la prétention d'une hifi.

Le signal est ensuite conduit sur l'entrée non inverseuse du LM 380 (l'entrée inverseuse sera selon le choix connectée ou non à la masse). On sortira par C5 qui dirige le signal tout en empêchant les parasites et le continu de passer. Pour améliorer encore le son il est possible d'ajouter entre la sortie et la masse un condensateur de quelques picofarads. La figure 1 représente le

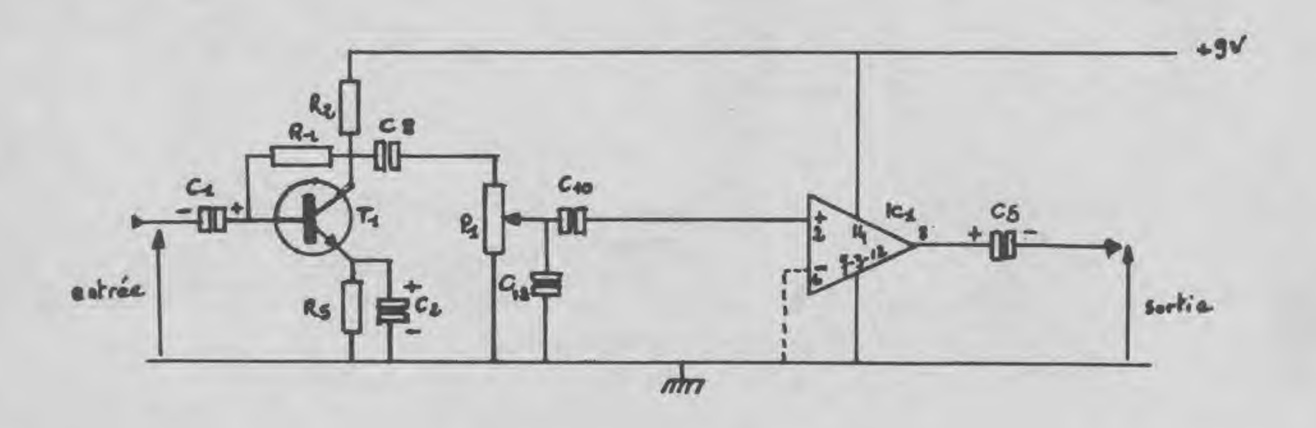
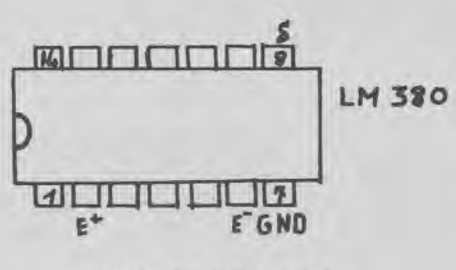


FIG. 1





VUE DE DESSUS

BC 239
C E B
VUE DE DESSOUS

LED
K A

FIG 2

schéma théorique. Pour la stéréo on a tout simplement doublé ce circuit.

Montage

Le circuit vu côté cuivre est représenté à l'échelle 1. Il pourra simplement se reproduire avec la bonne vieille méthode des transferts et du stylo marqueur. On vérifiera cependant les microcoupures. Le plan de perçage indique qu'on peut tout percer en 0,8 mm. Seuls les trous de fixation de la plaque (époxy de préférence) se perceront au diamètre de 3,5. Pour les soudures, commencez par fixer les supports de circuits intégrés. Puis soudez les résistances, les condensateurs (polarités importantes !), les transistors (ne pas inverser collecteur et émetteur — voir figure 2 —, les fils de différentes couleurs partant de la plaque (fils de pile, de P1, P2 et des entrées-sorties des voies droite et gauche) et enfin fixez les circuits intégrés sur leur support dans le bon sens (voir figure 2).

Après avoir terminé la plaque, travaillez le boîtier comme l'indique la figure 4. C'est un boîtier MMP que l'on trouve partout sous la référence 115-pm (117 × 140 × 60). Il a l'avantage de posséder déjà un emplacement pour la pile. Sur la vue de face de la figure 4 :

– les deux trous de 10 seront pour les potentiomètres P.1 et P2 ;

– les deux trous de 7 seront pour l'interrupteur et le bouton poussoir ;

– le trou de 2 servira à loger la led .

Sur la vue de gauche :

– le trou de 7 à gauche servira à fixer le jack chassis stéréo (stéréo) ;

– les deux autres seront pour les deux jacks mono.

Sur la vue de droite :

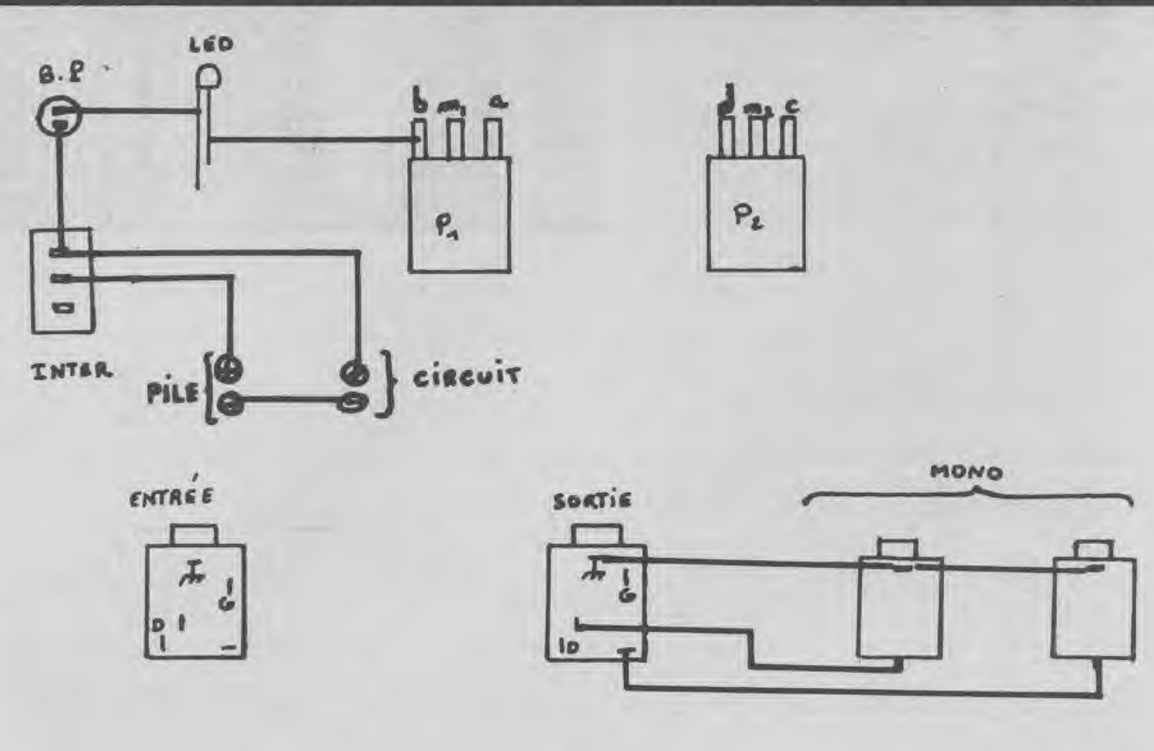
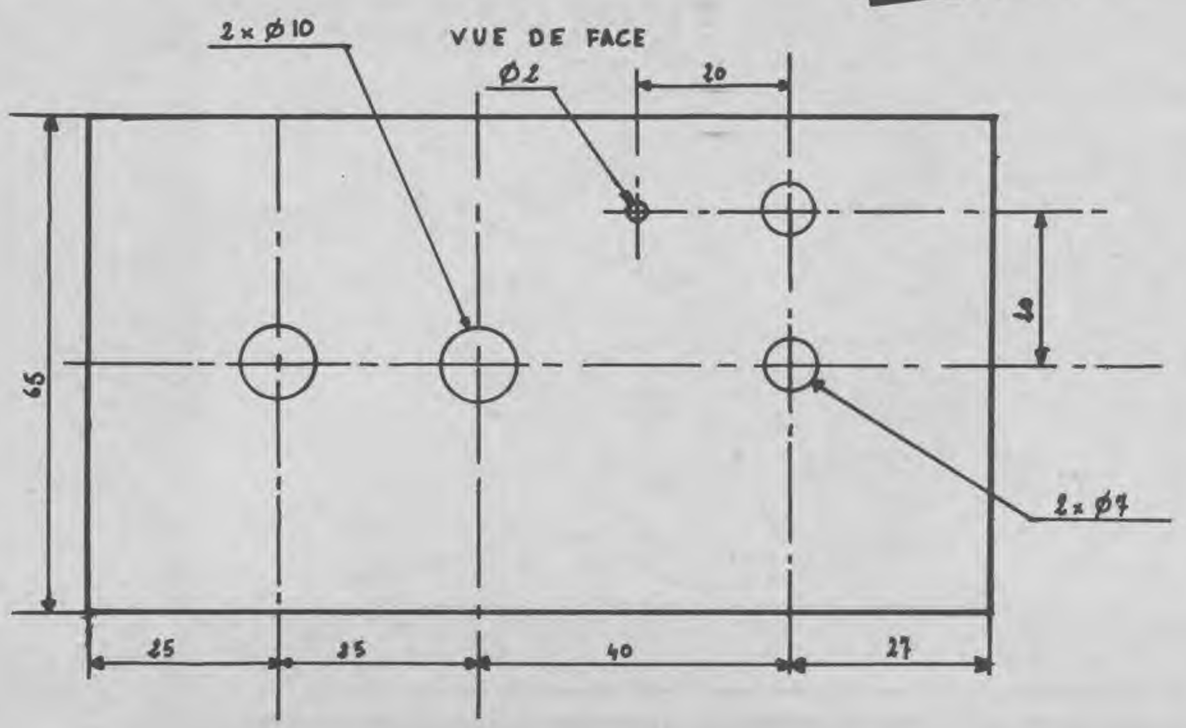
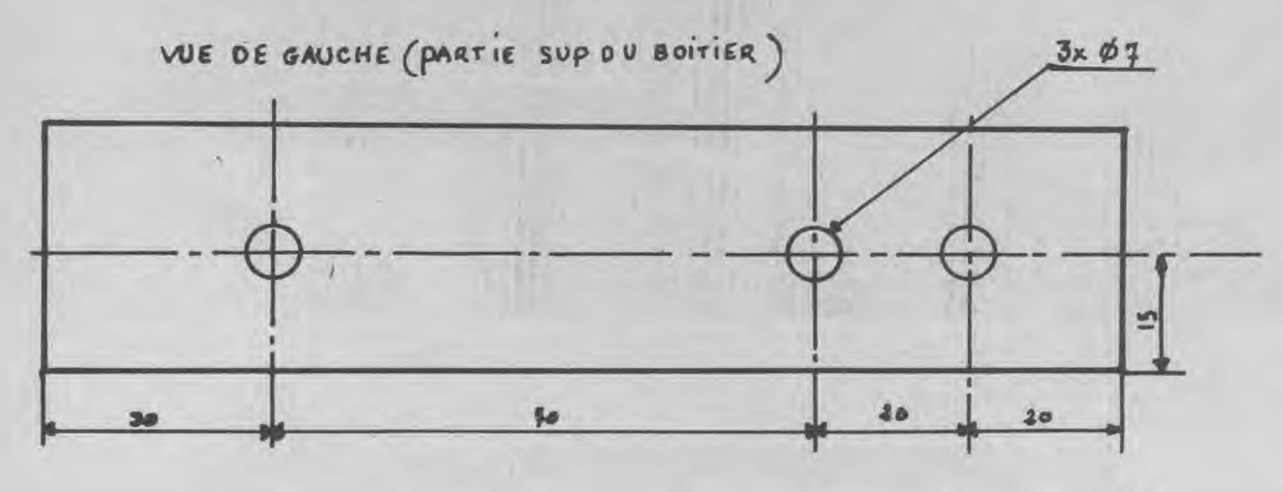


FIG 3


KIT


2 × Ø10
VUE DE FACE
Ø2
20
65
20
2 × Ø7
25
25
40
27


VUE DE GAUCHE (PARTIE SUP DU BOITIER)
3x Ø7
15
30
70
20
20

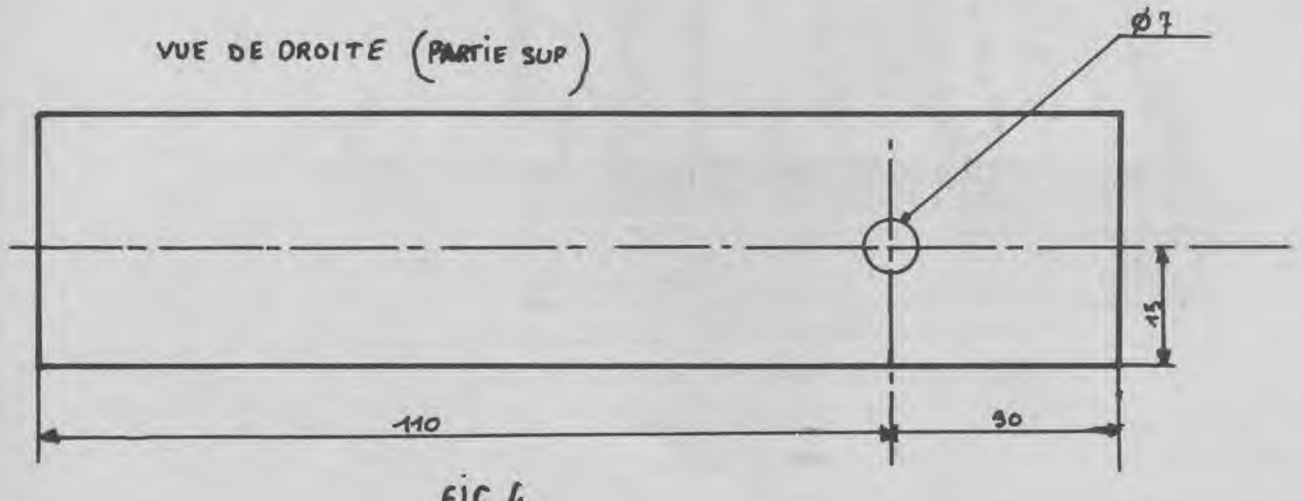
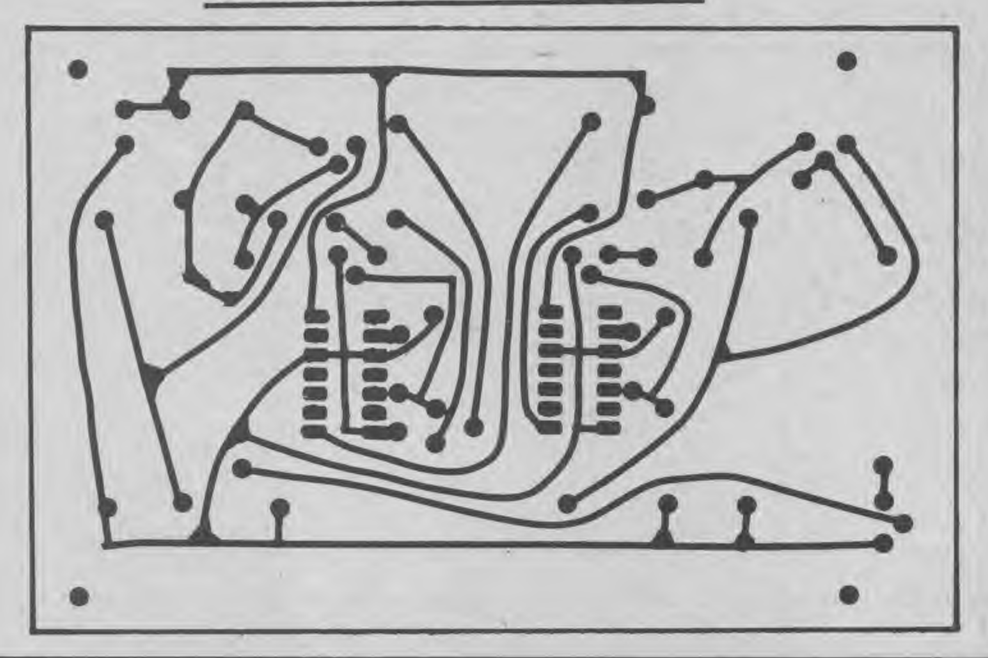

VUE DE DROITE (PARTIE SUP)
Ø7
15
110
30

FIG 4



IMPLANTATION



– le trou de 7 sera pour le jack chassis (entrée).
Après avoir fixé les précédents éléments au boîtier on procédera au câblage de la figure 3. Il faut signaler cependant que la cathode de la led (la plus courte des branches) sera connectée à la masse, c'est-à-dire à la branche b de P1 ou d de P2. Faire également attention au branchement du jack chassis de sortie en parallèle sur les deux jacks monos. De mauvaises connexions peuvent altérer le son, voire le supprimer. A part ces quelques détails, reliez les lettres a, b, c, d, m1, m2 ; d, g (entrée) ; d, g (sortie) des éléments au circuit. Faites des fils assez longs pour ouvrir le boîtier librement en cas de panne.

Attention : pour simplifier le montage et les réparations, le circuit est symétrique, donc pour plus de sûreté montez d'abord une voie, essayez-la et si ça marche, montez la deuxième voie.

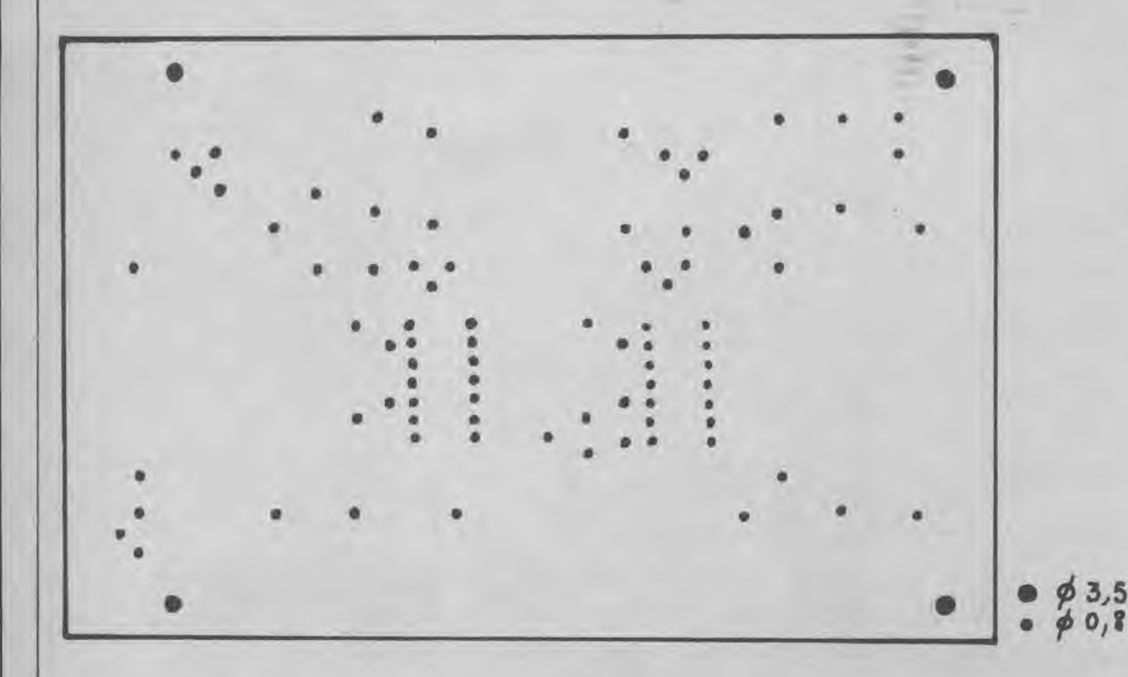
Mise sous tension

Prenez un câble blindé d'un mètre environ et soudez-y des jacks mâles, 3,5 mm à chacun des deux bouts. Connecter un casque à la sortie de l'ampli et mettre P1, P2 au minimum. Mettez sous tension. Dans certains montages, on peut entendre un léger bruit de fond mais ce n'est rien. Programmez en direct sur votre ordinateur :
SOUND 1,200,2000,15
Après avoir appuyé sur enter, montez petit à petit le son par P1 et P2 ; ajustez à votre seuil auditif. Le son doit être pur.

Autre utilisation

On peut utiliser ce mini amplificateur pour les walkmans par exemple, mais il faut s'attendre à un ronronnement dû à la sensibilité du montage qui capte le frottement de la cassette sur la tête de lecture ainsi que le bruit du moteur. Il est nécessaire de fabriquer différents filtres pour enlever tous ces parasites (avis aux amateurs !). Ce montage n'est donc réservé en principe qu'à l'amplification de sons purs venus d'ordinateurs.

plan de perçage



Cas de non-fonctionnement

Le bouton poussoir et la led ont un rôle essentiel.

— Lorsque le circuit est sous tension on appuie sur le b.p.

— Si la led s'illumine bien, c'est que la pile fournit un courant suffisant au circuit. (On n'a pas branché la led en parallèle car sa consommation perturbe le montage).

— Si la led s'illumine faiblement c'est qu'il faut changer la pile.

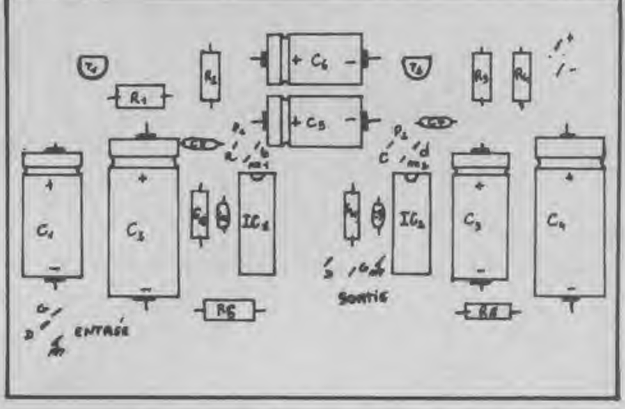
Si la pile est bonne et que le son n'arrive pas, opérez dans l'ordre :

- vérifiez l'orientation des condensateurs ;
- vérifiez si le transistor est bien connecté (si non, il y a de fortes chances pour qu'il soit détruit) ;
- vérifiez si la marque du C.I est dans le bon sens.

Nomenclature

Résistances

R1 = R3 = 4.7 Mo (jaune, violet, vert) ;



vue cote composants

R2 = R4 = 33 Ko (orange, orange, orange) ;

R5 = R6 = 2.2 Ko (rouge, rouge, rouge).

Condensateurs polarisés (160 ou 16V si vous voulez diminer votre carte) :

C1 = C2 = 2,2 MF ;

C2 = C4 = 47 MF ;

C5 = C6 = 100 MF.

Condensateurs non polarisés :

C7 = C8 = C9 = C10 = 100 NF ;

C11 = C12 = 330 PF.

Divers :

Potentiomètres = 2*100 Ko logarithmiques ;

Transistors : 2 × bc 239 ;

Circuits intégrés : 2 × LM 380 et leur support ;

Une prise pour pile 9 V ;

Plaque époxy 120 × 80 ;

Un inter (switch) ;

Un bouton poussoir s90 fugitif unipolaire 1 contact travail ;

2 jacks mâles 3.5 mm ;

2 jacks femelles chassis 3.5 mm ;

1 m de fil blindé stéréo ;

2 jacks mono 3.5 m ;

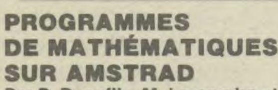
1 led 3 mm (rouge ou verte) ;

visserie, fils, etc.

Guillaume Ponticelli

les livres de vos "AMSTRAD"





PROGRAMMES DE MATHÉMATIQUES SUR AMSTRAD
Par P. Beaufils, M. Lamarche et Y. Muggianu
Écrits en Basic, voici des programmes, accompagnés de leurs commentaires, qui transforment votre micro en un instrument de calcul puissant qui vous aide à résoudre bien des problèmes.
192 pages, 15,5 × 24 150 F



PROGRAMMES DE PHYSIQUE SUR AMSTRAD
Par P. Beaufils, M. Lamarche et Y. Muggianu.
Découvrez les nombreux programmes commentés de mécanique, d'électricité, de thermodynamique, d'optique et de chimie que vous propose cet ouvrage. Il vous explique également par l'exemple les possibilités graphiques de votre micro. 192 pages, 15,5 × 24 150 F



CALCUL NUMÉRIQUE SUR AMSTRAD
Par M. Rousselet
Avec ce livre, expérimentez sur votre micro des calculs complexes autrefois réservés aux seuls spécialistes : résolution d'équations de degré quelconque, calculs statistiques, résolution d'équations différentielles, etc...
200 pages, 15,5 × 24 150 F

C. DELANNOY
MULTIPLAN sur AMSTRAD

MULTIPLAN SUR AMSTRAD
Par C. Delannoy
Comment vous servir du logiciel MULTIPLAN, fourni sur une disquette comportant une face pour le CPC 6128 et une face pour le PCW 8256.
280 pages, 15,5 × 24 195 F



FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD
Par C. Delannoy
200 pages, 17 × 22 110 F

PROGRAMMATION SUR AMSTRAD PCW 8256/8512
PATRICE BIHAN
BASIC ET FICHIERS
EYROLLES

PROGRAMMATION SUR AMSTRAD PCW 8256/8512
Basic et fichiers
Par P. Bihan
Destiné à vous éviter les erreurs et les tâtonnements, cet ouvrage vous emmène à l'essentiel d'Amstrad, au moyen de nombreux exercices. Vous y découvrirez également JETSAM, le gestionnaire intégré de fichiers à accès indexé et ses nouvelles fonctions.
184 pages, 15,5 × 24 149 F



JE DEBUTE EN BASIC AMSTRAD
Par C. Delannoy
138 pages, 15,5 × 22 91 F

A PARAÎTRE

FICHIERS SUR AMSTRAD PCW 8256/8512 Basic JETSAM et CP/M
Par P. Bihan
Découvrez et mettez en œuvre les nombreuses possibilités offertes par la programmation de gestion de fichiers : fichiers à accès séquentiel, à accès direct, reconversion de fichiers dBase II en fichiers Basic. Organisation d'un mailing, gestion de fichiers à accès indexé avec JETSAM, enfin le système d'exploitation CP/M dans ses principales fonctions.

dBASE II SUR AMSTRAD
Par C. Delannoy.

EYROLLES

LIBRAIRIE EYROLLES : 61, BD ST-GERMAIN, 75240 PARIS CEDEX 05

Veuillez m'adresser 1 exemplaire de :

NOM ____________
PRÉNOM ____________
ADRESSE ____________

☐ Mathématiques sur Amstrad (8346) .... 150 F
☐ Physique sur Amstrad (8349) .... 150 F
☐ Calcul numérique sur Amstrad (8350) .... 150 F
☐ Multiplan sur Amstrad (8342) .... 195 F
☐ Basic Amstrad (8436) .... 91 F
☐ Jeux avec Amstrad (8375) .. 110 F
☐ Prog. sur Amstrad PCW 8256/8512 (8355) .... 149 F

Cocher la case correspondante, port en sus : 13 F, par ouvrage supplémentaire : 3,00 F

AMS - 15

01 AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

Vente-Conseil-Formation
Développements

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

06 NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

*

58, avenue Saint-Augustin
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Centre serveur Minitel : 93211919

06 NICE

SODIPROPO

Distributeur pour le Sud Est
des produits :
ERE Informatique
EPSON
Ainsi que tous les
périphériques et logiciels
pour AMSTRAD

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS AU
93.62.56.06

BUREAU 315
29, RUE PASTORELLI
06000 NICE

08 CHARLEVILLE-MEZIERES

INFORMATHEQUE

8, rue du Petit Bois
08000 Charleville-Mézières

Votre Informateur Conseil

AMSTRAD
ATARI
EPSON

Votre contact : Olivier Bigot : 24.33.37.19

09 PAMIERS

ARISERV

****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE
IMPRIMANTES POUR MINITEL

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

14 CAEN

Loisir INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.

CPC 46 4 6128



PCW 8256 8512

TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON
81 52 42 52

33 BORDEAUX



Revendeur qualifié AMSTRAD

Toutes les applications
de votre micro :

PROFESSIONNELS
HOBBISTES

257, rue Judaique - 33000 BORDEAUX
Tél : **56.24.05.34**
CANNES - Tél : ***93.46.67.68***
AVIGNON - Tél : ***90.22.47.26***

60 CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 LENS

LENS
MICRO
INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

LA BOUTIQUE
MICRO-INFORMATIQUE
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

62 LENS



L'INFORMATIQUE
SERVICE COMPRIS
VOTRE NOUVEAU
SPECIALISTE
AMSTRAD
ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin
20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

64 PAU



Revendeur agréé
AMSTRAD France

POINT CLUB AMSTRAD

11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

65 TARBES

MICRO PYRENEES
S.A.V. AMSTRAD
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
Liste sur demande

Aquitaine, Midi, Pyrénées
41 rue du 4-Septembre
65000 TARBES
Tél. : 62.93.70.71

69 LYON

MICRO BOUTIQUE
REVENDEUR AGRÉE
AMSTRAD FRANCE
CPC 464, 6128
PCW 8256
Périphériques
Plus de 300 logiciels
Livres
37, passage de l'Argue
Côté rue de Brest
69002 LYON. Tél. 78.37.46.17

69 LYON



Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD
APPLE® compatibles
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

71 CHÂLON S/SAÔNE

MICROS & ROBOTS
SPECIALISTE AMSTRAD
Pour tout achat d'une unité centrale, d'un drive ou imprimante :
1 Logiciel COBRA SOFT GRATUIT !
sur présentation du magazine
Vente par correspondance - Crédit
15, Rue Fructidor
71100 CHALON S/SAÔNE
Tél. 85.93.34.82 et 41.36.16

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
Distributeur AMSTRAD
Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie
71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : **43 44.04.64**

74 ANNEMASSE



SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE
18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE
RECHERCHONS
DETAILLANTS
Tél. 50 92 85 80+

75 PARIS

I.T.S.
COMPUTER
S.A.V.
ORDINATEURS et PERIPHERIQUES
MAINTENANCE "EXPRESS"
PIECES DETACHEES - CONNECTIQUE
CONTRATS PERSONNALISES
COMPOSANTS MICRO-INFORMATIQUES
Pour tous renseignements :
31, rue de Maubeuge, 75009 PARIS
Tél. 48.74.38.30 / 48.78.86.66

75 PARIS


ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
ACCESSOIRES
LOGICIELS
MICRO PROGRAMME 5
82/84, Bd des Batignolles
75017 PARIS - M° VILLIERS
Tél.: 42.93.24.58

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : **35 43.51.54**

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77
LE SERVICE EN PLUS
Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie
CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

Le PCW show de Londres :

Les bonnes surprises étaient « pros »



Roland Perry, l'un des "pères" du PC 1512, tenant à la main votre revue préférée !

Du 3 au 7 septembre s'est donc tenue à Londres la plus grosse exposition de micro-informatique de Grande-Bretagne. Plus un Sicob boutique qu'un Sicob professionnel, (de par sa taille et la majorité des exposants éditeurs de jeux), ce salon a néanmoins « vibré » au rythme du monde professionnel. Ce sont en effet, les machines « pros » et leurs logiciels qui ont créé l'événement.

Attention, cette introduction ne signifie pas du tout qu'il n'y avait pas de jeux très intéressants ! Non. Nous en avons rapportés plein dans nos valises, ils seront testés au fur et à mesure de notre parution et vous pourrez déjà en lire des compte-rendus dans notre rubrique « Gérez vos cagnottes ».

Ceci dit, il faut bien reconnaître que l'étonnement devant les performances, la surprise devant les coûts, bref ce que l'on pourrait appeler les « mini-révolutions » de l'informatique, venaient de la sphère professionnelle.

Nous vous rapportons donc une série d'informations recueillies, non pas de manière exhaustive, mais en fonction de leurs intérêts.

A tout seigneur, tout honneur, il nous faut bien commencer par citer au moins, (le reste se trouve dans notre dossier) le PC 1512. Lorsque l'on pénétrait dans l'enceinte du PCW show, on « tombait » juste sur le stand Amstrad et, comme par hasard, juste sur la plus grosse cohue de toute l'exposition. Les huit nouveaux PC étaient bien tous là, en couleurs, en noir et blanc, avec ou sans disque dur, et avec un ou deux lecteurs de disquettes. Inutile de s'appesantir ici sur ces machines (cf. toujours notre dossier !), mais il est certain qu'Alan Sugar a réussi à introduire une toute nouvelle donne et, cette fois-ci, dans le cercle fermé des « pros ». Il est certain aussi qu'en lançant une machine compatible IBM, à un prix « amstradien », la firme de Brentwood va réussir à toucher un marché jusqu'à présent peu informatisé : les petites entreprises, voire les professions libérales. En outre, le PC 1512 risque aussi de réussir cette gageure : devenir (pour un temps évidemment) LE micro professionnel qui entrera dans les familles.

Les logiciels

Dans un cas comme dans l'autre, une chose était nécessaire pour le succès total de ce lancement : des logiciels professionnels, fiables, à des prix eux aussi « amstradiens ».

Dans cette optique, vous ne serez pas étonné d'apprendre que Sidekick de Borland fonctionne déjà sur le PC 1512. Par contre, vous risquerez peut-être d'avoir un choc, comme nous, en découvrant les prix versions 1512 de trois des plus grands logiciels du monde IBM PC : Wordstar 1512 (Micropro), Word Junior et Multiplan Junior (Microsoft). On ne présente plus ces deux traitements de textes pas plus que Multiplan, beaucoup d'entre vous ont déjà dû travailler avec eux. Ils seront commercialisés en Grande-Bretagne au prix incroyable de : 69.95 £ (soit entre 700 F et 800 F). Evidemment, Microsoft a préféré rajouter

UN CADEAU
POUR TOUT ACHAT

A L'OCCASION DE SON 10e ANNIVERSAIRE
MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint-Germain, 75005 PARIS - Télex 203939 F - Tél. : 43.29.40.04/42.25.88.80

PROPOSE AUX ETUDIANTS UNE PROMOTION "SUPER"

SHARP

890 F



ORDINATEUR DE POCHE

2 ordinateurs scientifiques + Basic :
- 2 modes d'utilisation sur la même machine
- Calcul scientifique (59 fonctions)
- Calcul statistique
- Programmation en Basic 10 Ko de RAM.

PC 1401 - 4 Ko/PC 1402 - 10 Ko : 890 F TTC

ORDINATEUR DE POCHE BASIC :

PC 1247 595 F TTC

- 4 Ko
- Mot de passe pour protéger les programmes
- 3326 pas de programme

MACHINES A CALCULER

EL 512 233 F. T.T.C. .... • programmable • 128 pas de programme
EL 531 89 F. T.T.C. .... • 38 fonctions scientifiques de base • 8 chiffres
EL 506 128 F. T.T.C. .... • 56 fonctions scientifiques statistiques (binaire, octale, décimale, hexadécimale)
• 10 chiffres • Protection mémoire

Un investissement de la 6e à la Terminale

AUTRES MODELES

PC 1350 - PC 1261 - CE 124
PC 1600 - CE 126 - CE 124 etc... nous consulter

HEWLETT PACKARD

CALCULATEUR SCIENTIFIQUE

HP 11 C 460 F TTC
HP 12 C 915 F TTC
HP 15 C 915 F TTC

ORDINATEUR DE POCHE

HP 41 CV 1540 F TTC
HP 41 CX 2185 F TTC
HP 18 C 1800 F TTC Nouveauté

CASIO

FX 7000 G
calculatrice graphique



MONTRE CASIO ETANCHE

- Chrono
- Alarme
- W 36
- J 31 W





RENSEIGNEZ-VOUS : 2 téléphones à votre disposition : (1) 43.29.40.04 et (1) 43.25.88.80

BON DE COMMANDE à découper et à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à : **MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE.** 49, bd Saint-Germain. 75005 PARIS

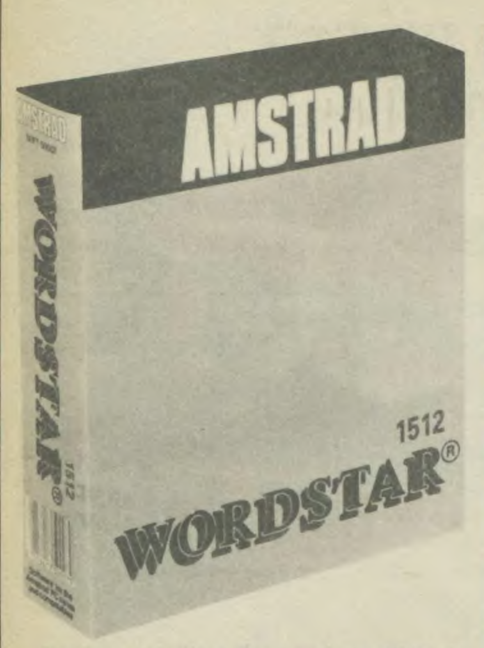
Oui, je désire recevoir sous 48 h, dès réception de mon règlement :

Qté :........ - Réf. : .... - Prix unitaire : ....
Qté :........ - Réf. : .... - Prix unitaire : ....
Qté :........ - Réf. : .... - Prix unitaire : ....
Qté :........ - Réf. : .... - Prix unitaire : ....

+ 35 F de frais d'envoi par machine

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Ville : ....
Code postal : ....

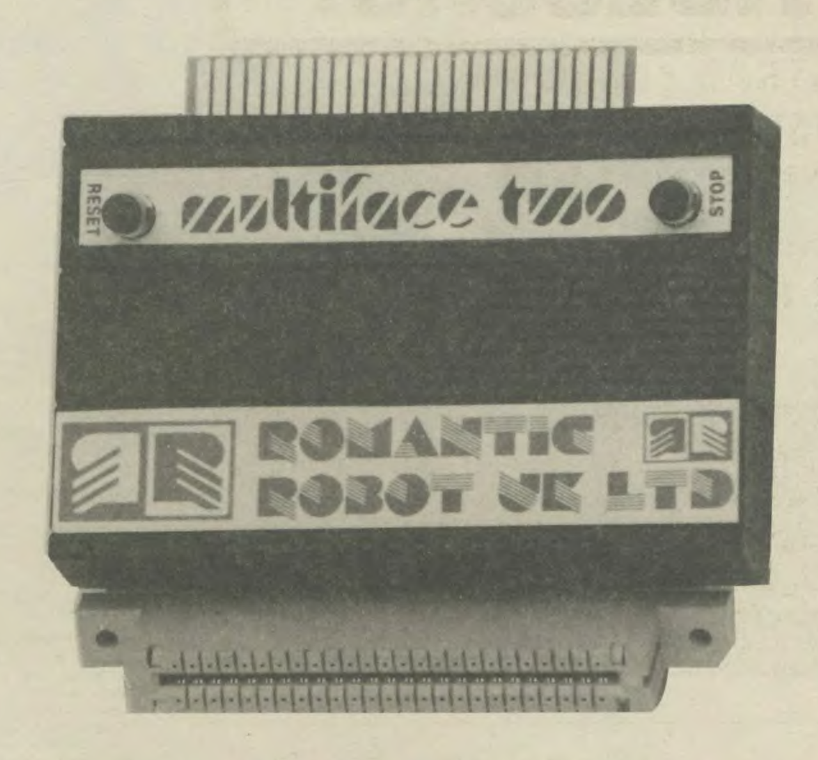




« Junior » au titre des versions 1512 de ses deux produits, mais il y a fort à parier qu'elles sont presque aussi bonnes que les « grandes sœurs ». Nous allons pouvoir réaliser des tests comparatifs très intéressants !
Avant de quitter Microsoft, mentionnons rapidement le « Flight Simulator », hyper connu des ingénieurs travaillant sur IBM, vendu à 51.75 £.
Mais plus encore que Micropro ou Microsoft, l'éditeur qui se taille la part du lion avec le PC 1512, c'est Digital Research. Eh oui, évidemment ! Autour de Gem gravite toute une gamme de produits très professionnels que vous ne tarderez pas à découvrir (leur distribution exclusive se fera par Micropool). Il s'agit de GemWrite, GemDraw, GemWordChart, GemGraph vendus chacun aux alentours de 1 000 F. Vous pourrez découvrir aussi GemFont Editor, GemDraw Business Library et Gem Fonts and Driver's Pack, ou encore GemDiary, un accessoire de bureau pour environ 400 F, Mais le « fin du fin » ce sera le « Programmer's Toolkit » vendu en France pour moins de 2000 F, incluant notamment un langage C.
A part ceux-là, beaucoup d'autres éditeurs professionnels proposaient des logiciels compatibles IBM PC ; nous attendrons d'avoir pu tester leur compatibilité pour vous en parler.
Concernant maintenant les PCW 8256 et 8512, nous avons surtout retenu un didacticiel de maths de chez Ludinski Computer Assisted LTD et le dernier né de chez Gemini : Fontgem. Mais les « petites choses » les plus intéressantes pour PCW et CPC se situaient ailleurs...

Le matériel

Ailleurs et en particulier dans les malles de Sémaphore qui commence à distribuer en France deux produits plein d'intérêt. Il s'agit dans l'ordre de : Multiface Two de chez « Romantic Robot » et d'une interface disquette externe « Gamma » développée par Technology Research.



Multiface Two remplace dorénavant le « Mirage Imager » que distribuait précédemment Sémaphore, tout simplement parce qu'il s'agit du même produit, amélioré. C'est un périphérique de transfert de support à support, qui permet une sauvegarde entièrement automatique, offrant une extension de 8 k de Ram accessible pour d'autres usages et contenant un bouton de reset. Il offre en plus une boîte à outils d'utilitaires de programmation. Son coût sera de 470 F. Nous nous permettrons de tester ce petit bijou dans notre prochain numéro.
L'interface externe Gamma pour PCW 8256 et 8512 permet essentiellement d'utiliser deux lecteurs de disquettes externes en plus du lecteur incorporé. Chacun des deux lecteurs externes arrive alors à une capacité non formatée de 1 Mo ou de 0,7 Mo formatée. Intéressant, non ? (Lors de notre prochain Amstrad Expo Sémaphore exposera en plus de ces deux ''merveilles'' un scanner à disposer sur la DMP 2000. Je ne vous en dis pas plus pour l'instant, mais ce seul produit vous met déjà dans la quasi obligation de nous rejoindre au Parc de la Villette).
Reisware, vous vous souvenez de cette souris distribuée par Cameron, arrive pour les trois CPC, en français avec un aspect extérieur changé, tout rond, tout clair. Par contre, si le matériel semble n'avoir changé que d'aspect extérieur, le logiciel de mise en œuvre est maintenant entièrement francisé.
Les joysticks pour PCW arrivent et j'imagine que cela va ravir beaucoup d'utilisateurs. Ceux-ci devront donc retenir le nom de « Cascade Games » qui, pour le salon, proposait un ensemble : Colossus Chess 4.0 et interface de joystick plus joystick. Ils traverseront probablement la Manche séparemment.
Et enfin, pour terminer cette revue de matériel, nous vous proposons deux produits de chez Ram Electronics : un « Music machine » pour faire de la musique sur huit pistes avec votre Amstrad (ce Music machine comprend un logiciel et une interface Midi 7 et aussi un « PCW Communicator » une autre interface Centronics pour les PCW.
Voilà, vous en savez autant que nous sur ce PCW Show. Il ne nous reste plus, à vous comme à nous, qu'à attendre avec impatience le moment où nous pourrons enfin nous servir de toutes ces « merveilles ».

HELP !
... DBASE II ...

... problèmes programmation ...
... plus une minute à perdre ...
... attendons instructions ...

LA SOLUTION !

Avec le GÉNÉRATEUR D'APPLICATION (et DBASE II)

Construisez rapidement votre GESTION DE FICHIER

PAR DES MENUS ET DES QUESTIONS

- Créez vos grilles de saisie
- Vos contrôles de saisie
- Vos tris
- Vos sorties d'états sur imprimante

PUIS COMMENCER A TRAVAILLER

- Sans connaissances informatiques
- Sans programmation
- Sans mise au point

... sans programmation ...

199 F
(T.T.C.)

DPMF DIFFUSION

DPMF : 155, rue de Paris
92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 48.25.79.15

NVI INFORMATIQUE
43, rue de Nancy
88000 EPINAL Tel. 29 82 19 88

DBASE II est une marque déposée ASHTON-TATE

FLASH 88



Enfin...
pour AMSTRAD
WINTER GAMES
WINTER GAMES
IMPOSSIBLE MISSION™
IMPOSSIBLE MISSION
EPYX
N° 1 sur Commodore 64
I.B.M. et Apple
enfin prêts pour
Amstrad.
EPYX™
DES LOGICIELS D'ENFER !
DISTRIBUE PAR
d3m
SOFTWARE
c/o CADRES

LA PUISSANCE DERRIERE VOTRE AMSTRAD

CRAYON OPTIQUE

Un ensemble sophistiqué pour vos graphismes. Il comprend une palette de couleurs. Tracé au point par point, choix des brosses, mélange de textes et création de sa propre police de caractères.
Il permet d'agrandir, de réduire vos dessins, de créer des cercles, des rectangles, des lignes, des courbes, d'y ajouter la couleur.
Et il y a aussi possibilité de stockage et de rechargement, de réglage du stylo optique et de copie d'écran sur imprimante.
Version cassette et version ROM.
Version cassette (Pour CPC 464 seulement) : 249 F.
Version ROM (Pour CPC 464 et CPC 6128) : 349 F.

SYNTHETISEUR DE PAROLE

Un synthétiseur de parole et un amplificateur stéréo puissant qui apporte une extraordinaire qualité au haut parleur interne de l'ordinateur.
L'utilisation est aisée et le vocabulaire pratiquement illimité.
Fourni avec des morceaux de textes et un utilitaire de transcription phonique pour faciliter l'utilisation.
Il comprend 2 haut parleurs de 10 cm de large, d'une grande qualité.
Version cassette et version ROM.
Version cassette (Pour CPC 464 seulement) : 349 F.
Version ROM (Pour CPC 464 et CPC 6128) : 490 F.

EXTENSION DE MEMOIRE 64K

Transforme votre CPC 464, 664 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 128K de mémoire.
L'extension 64K donne une configuration de RAM équivalente à celle du CPC 6128. Elle est accompagnée du logiciel RSX qui permet d'utiliser la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation, pour CPC 464 et 664 : 599 F.

EXTENSION DE MEMOIRE 256K

Augmente la mémoire du 6128
Transforme votre CPC 464, 664 en un 6128 (excepté pour les ROMS) et lui donne 320K de mémoire.
L'extension 256K donne une configuration de mémoire équivalente à celle du CPC 6128 mais comporte 4 blocs supplémentaires de 64K.
Elle est accompagnée du logiciel RSX qui utilise la mémoire pour stocker les pages-écrans, les fenêtres, les tableaux et les variables. Les 250K peuvent stocker 16 pages-écrans de 16K.
Elle permet l'utilisation du CPM plus, tel qu'il se présente sur le CPC 6128.
Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une autre alimentation, pour CPC 464, 664 et 6128 : 1199 F

DISQUE SILICONE 256K

256K de RAM disque beaucoup plus rapide que le drive habituel et de capacité plus importante.
Il peut être utilisé comme un 2e lecteur, ou comme un 3e lecteur sur un système à 2 lecteurs.
Il répond à toutes les commandes habituelles du disque Amstrad : chargement, sauvegarde, catalogue...
Les données peuvent être transférées à partir dun disque ou à partir de la RAM. Les programmes d'application peuvent ainsi avoir une vitesse d'utilisation beaucoup plus importante.
1199 F.

EN VENTE CHEZ :

18 BOURGES - SDTE, 210 av. Général de Gaulle. 48.65.11.52.
45 ORLEANS - AGB, 11, rue d'Illiers. 38.62.77.95.
59 VILLENEUVE D'ASCQ - MICROPUCE, 15, chaussée de l'Hôtel de Ville. 20.47.18.57.
75010 - GENERAL, 10, bd de Strasbourg. 42.06.50.50.
75011 - AMIE, 11, bd Voltaire. 43.57.48.20.
75011 - VISMO, 84, bd Beaumarchais. 43.38.60.00.
75015 - HYPER CB, 183, rue Saint-Charles. 45.58.23.68.
75017 - MICRO-PROGRAMMES-5, 82-84, bd des Batignolles. 42.93.24.58.
94300 VINCENNES - ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil. 43.28.22.06



MANUFACTURERS OF POWERFUL PERIPHERALS

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS :
MICRO-PROGRAMMES-5. Tél. 42.93.24.58

SELF SERVICE

ABONNEZ-VOUS

12 NUMEROS : 190 F

AU LIEU DE 228 F

Economisez 38 F
soit 2 numéros gratuits

AMSTRAD MAGAZINE

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

CASSETTE



ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.

- 1 cassette : 68 F (port inclus).
- Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro :
  605 F pour 11 numéros (soit 55 F seulement la cassette).
  350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette).

DISQUETTE



RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Retrouvez les listings compilés de vos numéros préférés, plus un super programme inédit.

LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE



TOUT MOINS CHER !

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Amstrad Magazine - Service Diffusion 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 PARIS.

ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.

☐ Je m'abonne à AMSTRAD Magazine (12 numéros) pour la somme de ☐ 190 F

☐ Europe : 250 F ☐ Airmail : 280 F

RELIURES

Bien à l'abri et toujours parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent. Prix ☐ 60 F (55 F pour les abonnés).

CASSETTE

☐ cassette à 68 F : n° 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 (entourez celles que vous désirez)

☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement)

☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

DISQUETTE

☐ 1 Disquette comprenant les programmes d'Amstrad Magazine n° 3, 4, 5 : 170 F

☐ n° 6, 7, 8 : 170 F ☐ n° 10 : 100 F ☐ n° 11 : 100 F ☐ n° 9, 10, 11,12,13,14:170 F

Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international

CLUB

Cotisation annuelle :

☐ Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F

☐ Abonné : 150 F

ANCIENS NUMEROS

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 (entourez celui que vous désirez)

Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F

☐ Collection numéros (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,13,14 = 175 F (Envoi gratuit). (Les autres numéros sont épuisés).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné ☐ oui ☐ non

Possédez vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non

Lequel : . . . .

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRÉNOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

SINCLAIR PLUS 2

Il y a quelques mois, Alan Sugar rachetait Sinclair, marque ô combien chère à nos cœurs de hobbyistes puisque bon nombre d'entre nous ont commencé leur "apprentissage" informatique sur le ZX 81. Historiquement, après avoir introduit un ZX 80, Sir Clive Sinclair présentait son ZX 81, premier véritable ordinateur personnel accessible au grand public. Même s'il fait aujourd'hui figure de jouet sous-développé, il n'en a pas moins été l'initiateur et le point de départ de beaucoup de passions informatiques.

Fiche Technique :

• Microprocesseur : Z 80 A (tournant à 3,5 MHz)
RAM 128 Ko
ROM 32 Ko
Deux modes : 48 Ko (compatible versions 48 Ko) et 128 Ko avec Basic amélioré, éditeur plein écran et commandes par menus.
• Affichage : haute-résolution 256 × 192 points
24 couleurs parmi 32
• Alimentation : fournie avec l'ensemble mais extérieure au boîtier.
• Son : trois voix avec seize enveloppes (processeur sonore de l'Amstrad). Haut parleur intégré à l'unité centrale.
• Clavier : QWERTY, 58 touches "mécaniques".
• Sorties :
imprimante port série ;
sortie moniteur RVB ;
port Midi (sortie seule) et port sortie son ;
Deux ports joystick ;
Port entrée/sortie Z 80.



En 1982, conscient des besoins des utilisateurs, naissait un Spectrum 48 Ko, version possédant une mémoire supérieure, un clavier à tou-



ches "gommées", la haute résolution et un affichage en couleur. Cet ordinateur, après avoir été amélioré puis transformé en Spectrum Plus (celui qui voulait ressembler au QL) a connu et connaît encore la faveur des hobbyistes. Il est vrai que celui-ci fait partie de la légende et qu'il possède une ludothèque plus qu'impressionnante. Il ne lui manquait qu'une version réactualisée. Une version 128 Ko avait été présentée avant le rachat de Sinclair par Amstrad, mais celle-ci, trop hâtivement préparée, comportait de nombreux bugs et une compatibilité pas toujours évidente avec les anciens modèles 48 Ko (et donc les logiciels existants)... Passé un peu inaperçu à cause de la présentation du PC 1512, le Sinclair Plus 2 est arrivé : revu et entièrement corrigé par Amstrad, il présente de nombreux atouts pour séduire.

Le Plus 2

A première vue, le Plus 2 reprend la philosophie qui a fait le succès d'Amstrad : l'intégration et le rapport qualité/prix. Aves ses 128 Ko de RAM adressés par le bon vieux Z 80 A, le Sinclair Plus 2 ressemble étrangement, avec son magnétophone intégré, aux Amstrad de la première cuvée. Son boîtier gris, très sobre est de dimensions modestes. Autre fait marquant, un gros effort a été fait au niveau du clavier, qui a toujours été un point faible de la marque Sinclair. Autre constatation, la sérigraphie semble ignorer les mots-clés, mode de saisie qui entraînait, sur les précédentes versions, des manipulations plus que fastidieuses.

La compatibilité

Proposé à un prix public de 150 £ en Angleterre, ce Sinclair est normalement compatible avec l'ensemble des logiciels conçus pour les anciennes versions. Un très bon plan si l'on considère que le Spectrum a toujours eu la faveur des développeurs : la majorité des jeux qui sortent aujourd'hui pour Commodore et Amstrad ont leur équivalent ou adaptation en Spectrum. Rien à craindre donc au niveau de la "nourriture" à donner à votre futur petit dernier.

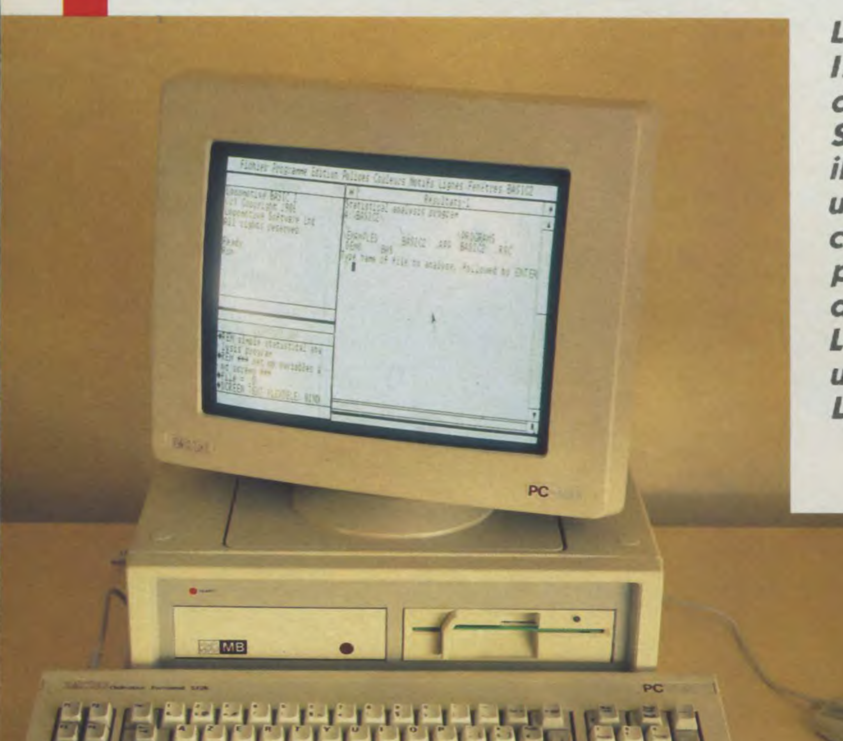
Un peu comme le C64/128, le Plus 2 comporte deux modes : un mode 48 Ko pour la compatibilité avec les versions antérieures et un mode 128 Ko avec un Basic revu et amélioré. De toutes les manières, il est prévu de faire indiquer sur les logiciels mis en vente un label "SQC" assurant la parfaite compatibilité avec cette nouvelle machine. Présenté à un prix très attractif pour ceux qui, passionnés, désirent une machine complémentaire, le Spectrum Plus 2 devrait repartir très fort. Sa vocation ludique (magnétophone intégré, prix) ne doit pas faire oublier que c'est d'abord un ordinateur que vous pourrez sérieusement programmer et sur lequel vous pourrez entreprendre une initiation Basic. Bien que développé et lancé par Amstrad, nous rappelons que cet ordinateur n'est absolument pas compatible avec la gamme des CPC, PC et PCW.

Il devrait être disponible en France dès le début de novembre.

Prix public 1 990 F TTC, avec le manuel, six logiciels et un joystick.

PC 1512, le « compatible nouveau » est arrivé !

L'arrivée sur le marché des compatibles IBM PC, de la marque Amstrad devrait déranger pas mal de fabricants.
Si l'Amstrad PC 1512 n'est qu'un compatible, il est aussi plus que cela. C'est un ordinateur un peu plus doué que les voisins, même si comme tout surdoué il rencontre quelques problèmes. Sugar peut être fier de son petit dernier, il est parfaitement réussi.
Le « prince de la micro » frappe encore une nouvelle fois très fort.
L'hiver sera chaud du côté des compatibles.



Le PC 1512 avec disque dur de 20 Mo.

L'ordinateur en plus

La présentation à la presse française du PC 1512 s'est déroulée en Angleterre, la veille de l'ouverture du PCW Show (le grand salon informatique d'Outre-Manche). Tous les journalistes présents reconnurent dans cette machine de nombreuses qualités, mais en conservant une attitude de réserve parfaitement justifiée. La raison est simple : le PC 1512 est un compatible IBM PC, il adopte donc un standard devenu une référence dont le respect des normes doit être l'objet d'une vérification. Une voiture vendue comme un modèle de type « à essence » ne peut utiliser du gasoil, mais fonctionne à l'ordinaire ou au super. Elle fait partie d'une catégorie précise de véhicules. Le PC 1512 est un compatible IBM PC, il doit donc répondre aux normes établies en vigueur.

Avouons pourtant que l'Amstrad PC a les atouts nécessaires pour gagner : 512 Ko, une souris, un moniteur couleur ou monochrome, un port série et un port parallèle, une carte graphique couleur haute résolution, trois connecteurs d'extensions, un ou deux lecteurs de disquettes ou un lecteur plus un disque dur de 10 ou 20 Mo, le tout livré en série. Quant au design, il est très réussi. L'alimentation de l'ensemble est unique (fournie à partir du moniteur), c'est-à-dire qu'il n'y a qu'une seule prise de courant à brancher. Merci Amstrad !

Quant on utilise de l'Amstrad, on a l'habitude de recevoir quelque chose en plus. Là encore c'est un « outillage » complet qui est offert avec la machine : Ms Dos 3.2 (système d'exploitation), Dos Plus (système d'exploitation compatible Ms Dos, interfaçable avec CP/M), GEM (système d'environnement), GEM Paint (logiciel de dessin), Basic 2 (un Basic très puissant avec des possibilités du Logo et une programmation proche du Pascal), des programmes utilitaires et un manuel de 250 pages présenté en classeur. Un gros cadeau du constructeur, car le prix de l'ensemble de ces logiciels est plus élevé que celui d'une configuration de base du PC 1512. Pourtant, on va jouer les troubles fêtes en regrettant que le manuel du Basic ne soit pas livré avec la machine, ainsi que GEM Write (traitement de texte). A noter que l'ensem-

sous Dos Plus et Basic 2. Il nous faudra pour cela disposer d'une machine d'essai (nous permettant d'effectuer les adaptations nécessaires), ces premiers tests ayant été réalisés chez Amsoft (qui a mis une machine à notre disposition pour quelques heures). Vous pourrez prendre connaissance de tous les résultats définitifs très prochainement. Les tests ont été effectués sur un ordinateur Amstrad PC 1512 équipé d'une double unité de disquettes et sur un ordinateur IBM PC avec 512 Ko de mémoire et une double unité de disquettes.

Du logiciel spécifique

Comme vous pourrez le constater en lisant la partie concernant le logiciel, Amstrad apporte un plus à sa machine en ayant passé des accords avec de grands éditeurs de logiciels. Ces derniers proposeront des applications spécifiques au PC 1512, dérivées des grands logiciels disponibles sur IBM PC, mais à un prix qui laissera rêveur plus d'un utilisateur de compatibles. Ces logiciels ne seront pas des sous-produits, mais bien des versions spécifiques au PC 1512, utilisant au maximum les possibilités de la machine, en particulier au niveau graphique. En raison d'une incompatibilité entre ces caractéristiques propres et celles des autres compatibles, il sera normalement impossible de faire tourner ces logiciels sur autre chose qu'un PC 1512. Les éditeurs protègeront ainsi leur marché habituel, tout en donnant un second souffle à leurs produits. Un nouveau marché qui semble très « juteux », puisqu'Amstrad espère vendre plus de 600 000 machines dès la première année de commercialisation. Il sera peut-être enfin possible grâce à cet accord de ne plus voir (ou d'en réduire considérablement le nombre) de « cochonnerie » appelée « Progiciels », vendue à des prix délirants par de soit-disant sociétés d'éditions. Espérons que les « programmeurs » qui ont envahi la micro familiale ne pourront pas pénétrer sur le marché professionnel en profitant du PC 1512 d'Amstrad.

A propos de Dos Plus

Moins connu que le Ms Dos de Microsoft, Dos Plus de Digital Research est le second (ou le premier) système d'exploitation livré avec le PC 1512. Entièrement compatible avec Ms Dos, il apporte un « plus » qui devrait aider beaucoup d'utilisateurs d'Amstrad CPC et PCW, mais aussi tous ceux qui ont des applications tournant sous CP/M. En effet, Dos Plus permet la récupération des fichiers sous CP/M. Un avantage que ne devraient pas ignorer tous les possesseurs des précédents modèles d'Amstrad, ayant développé des applications sous CP/M. Il est toujours rageant de voir un constructeur lancer un nouveau modèle d'ordinateur plus

FICHE TECHNIQUE DU PC 1512

Microprocesseur : Intel 8086, horloge à 8 Mhz.
Mémoire morte : 16 Ko.
Mémoire vive : 512 Ko extensible à 640 Ko (emplacement prévu sans adjonction de carte supplémentaire).
Mémoire de masse : 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5" 1/4, double faces simple densité. 1 lecteur de disquettes et un disque dur de 10 ou 20 Mo. Cartes additionnelles (hard card) connectables.
Clavier : type "Azerty" de 85 touches, dont pavé de fonctions (dix touches) et pavé numérique séparés.
Affichage vidéo : les modes suivant sont émulés. Texte : résolution moyenne, en 16 couleurs de 25 lignes de 40 caractères, haute résolution en 16 couleurs de 25 lignes de 80 caractères. Graphisme : résolution moyenne avec trois palettes de quatre couleurs sur 320 × 200 points, haute résolution en 2 couleurs de 640 × 200 points et spéciale haute résolution en 16 couleurs de 640 × 200 points.
Interfaces : série, parallèle, manette de jeux, souris (livrée d'origine), moniteur (livré d'origine), 3 connecteurs pour extensions compatibles IBM PC.
Logiciels : logiciels livré avec la machine : Ms Dos version 3.2 (Microsoft), Dos Plus (Digital Research), Basic 2 (Locomotive Software), intégrateur GEM et GEM Desktop (Digital Research), GEM Paint (Digital Research). Tous ces logiciels sont fournis sur quatre disquettes 5" 1/4. Une cinquième disquette contenant les utilitaires de formatage, sauvegarde et lecture sera fournie avec les versions à disques durs.

Documentation : un manuel de 250 pages est livré avec la machine. Le manuel du Basic 2 est en supplément (moins de 200 F). Un manuel supplémentaire gratuit est livré avec les versions à disques durs.

Prix : moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes : 5 926,44 F. Moniteur couleurs, 1 lecteur : 8 171,54 F. Monochrome, 2 lecteurs : 7 459,94 F. Couleurs, 2 lecteurs : 9 713,34 F. Monochrome, 1 lecteur de disquette et un disque dur de 10 Mo : 10 424,24 F. Couleurs, 1 lecteur, 1 disque 10 Mo : 12 678,34 F. Monochrome, 1 lecteur, 1 disque 20 Mo : 11 848,14 F. Couleurs, 1 lecteur, 1 disque 20 Mo : 14 101,54 F. Tous les prix indiqués sont TTC.
Amstrad France : 72/78, Grande Rue, 92250 Sèvres. Tél. : 46.26.34.50.

performant et d'être obligé de retranscrire toutes ses applications en raison d'une incompatibilité système. Amstrad a bien fait les choses. Il est également possible de récupérer les fichiers sous Amsdos en les faisant passer sous CP/M. On peut aussi relier un CPC ou un PCW via une RS 232 pour échanger des fichiers.
On peut faire mieux, en utilisant sur plusieurs ordinateurs Dos Plus. En réalité quatre ordinateurs au maximum. Dans ce cas, un ordinateur peut envoyer des informations que les trois autres recevront et pourront utiliser. Si l'application est limitée à quatre utilisateurs, dont un émetteur et les trois autres récepteurs, il est déjà possible d'envisager de tirer partie de cette possibilité système.

Le PC 1512 face aux informaticiens

Le dernier-né des ordinateurs Amstrad pourrait rencontrer quelques difficultés avec les informaticiens d'entreprises. Si la machine présente de nombreux avantages par rapport à la concurrence, elle ne bénéficie pas de l'infrastructure d'une entreprise déjà connue dans les milieux professionnels. Plus explicitement, Amstrad n'a pas encore l'image d'une société fabriquant et distribuant des ordinateurs professionnels, pouvant assurer un service après-vente à la hauteur. Jean Cordier, directeur commercial d'Amstrad France, a mis en place un réseau de maintenance pour les PCW. Il avait également passé un contrat avec une entreprise assurant l'intervention sur sîte (c'est-à-dire réparation sur place, chez l'utilisateur). Il prépare actuellement les mêmes structures pour le PC 1512 et dispose déjà de huit centres sur toute la France pouvant réparer un PC 1512 et a réactualisé le contrat sur sîte (les techniciens suivent un cours de formation). Sans oublier les vendeurs de matériels qui devront eux aussi retourner à l'école. Verrons-nous la naissance d'un label « revendeur agréé Amstrad France pour l'équipement professionnel » ? Ce serait en tous cas très souhaitable.
Un responsable de l'informatique d'une entreprise se présente chez un revendeur habituellement spécialisé dans la distribution « grand public », pour acquérir un ou plusieurs PC 1512. Le vendeur doué d'une incapacité totale à répondre aux questions de l'informaticien, n'effectuera pas sa vente. L'informaticien repartira convaincu que tous les revendeurs de matériels Amstrad sont à l'image de celui qu'il vient de visiter. Il choisira un distributeur professionnel, qui ne représentera pas forcément la marque Amstrad (donc choix d'un autre matériel), capable d'apporter une réponse à ses questions. Mais comme le souligne très bien un confrère de l'Usine Nouvelle, cet informaticien pourrait tout simplement choisir des ordinateurs IBM PC. Si l'application se « plante », aucun grief ne pourra être fait : le choix est bon. Par contre si ce même informaticien équipe ses services d'Amstrad PC et si l'application échoue, on pourra toujours lui reprocher d'avoir choisi Amstrad, sans pour autant chercher à savoir si les problèmes ne sont pas dus à des erreurs logicielles.
Cet exemple montre bien les difficultés que rencontrera l'Amstrad PC 1512 sur le marché professionnel. A lui maintenant, et à Amstrad France, de montrer que les entreprises et les particuliers qui lui feront confiance pourront être assurés d'un service à la hauteur. Un service professionnel pour des professionnels.

Les tests ont été réalisés avec GW Basic (Microsoft) et une version MS DOS 3.1 (Microsoft). Test 1, boucle de 1 à 10 000 sur des entiers. Test 2, boucle de 1 à 10 000 en simple précision. Test 3, calculs sur des entiers. Test 4, calculs en simple précision. Test 5, calculs en double précision. Test 6, écriture de fichier à accès direct. Test 7, affichage avec défilement. Test 8, affichage sans défilement.
On remarquera que l'IBM PC ne gagne que sur un test : il est plus rapide que le PC 1512 en affichage avec défilement (Test 7).

```
COMPATEST Ver 1.4  (C) BVRP Software & EXXA Publications 1985
TEST DE LA COMPATIBILITE AVEC LE STANDARD DES MACHINES MS-DOS (R)

TABLEAU RECAPITULATIF DES RESULTATS POUR PC1512
```

NATURE DU TEST	SOFTWARE	HARDWARE
CLAVIER	100%	50%
VIDEO EN MODE TEXTE	100%	100%
VIDEO EN MODE GRAPHIQUE	100%	100%
FONCTIONS DISQUE	100%	100%
INTERFACES	100%	100%
AUTRES	78%	50%
TOTAL PONDERE	98%	84%

MACHINE COMPATIBLE A 95%, APPARTENANT AU TROISIEME NIVEAU DE COMPATIBILITE

Tableau 1

N° TEST	IBM PC	PC 1512
TEST 1	7 s	3 s
TEST 2	11 s	4 s
TEST 3	1 mn 49 s	44 s
TEST 4	1 mn 48 s	44 s
TEST 5	2 mn 19 s	58 s
TEST 6	25 s	25 s
TEST 7	6 s	8 s
TEST 8	10 s	4 s

Tableau 2



GI
G.I. le label des meilleurs jeux
AMSTRAD
1. GOLDEN HITS U.S.GOLD
2. GHOST'N GOBLINS ELITE
3. WINTER GAMES EPYX
4. ZOMBI UBISOFT
5. THEY SOLD A MILLION II HIT SQUAD
6. DESERT FOX SIDNEY
7. GREEN BERET IMAGINE
8. COMMANDO ELITE
9. CAULDRON II PALACE SOFTWARE
10. STAR STRIKE II REALTIME SOFTWARE
11. KNIGHT GAMES ENGLISH SOFTWARE
12. MISSION ELEVATOR EUROGOLD
13. KUNG FU MASTER DATA BASE
14. 3D GRAND PRIX AMSOFT
15. INTERNATIONAL KARATE ENDURANCE GAMES
16. THEY SOLD A MILLION HIT SQUAD
17. GRAPHIC CITY UBISOFT
18. INTERNATIONAL RUGBY ARTIC
19. SRAM ERE
20. TOMAHAWK
Revendeurs : demandez notre catalogue couleur, tous les descriptifs des meilleurs titres
GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F Télécopie 99 08 94 17

pour le prix du noir,

L'IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR "OKIMATE 20"

MINUTE ... DERNIERE MINUTE ... DERNIERE MINUTE ... DERNIERE MINUTE

COMPATIBLE AMSTRAD CPC + PC 1512, livré avec logiciel Hardcopy CPC + PC 1512

L'OKIMATE 20 EST LA PREMIERE IMPRIMANTE PERSONNELLE DANS SA GAMME DE PRIX A OFFRIR UNE VERITABLE IMPRESSION COULEUR. UNE TETE D'IMPRESSION A 24 ELEMENTS CREE PLUS DE 100 NUANCES D'UNE DEFINITION ET D'UNE NETTETE EXCEPTIONNELLES. CETTE IMPRIMANTE PERMET L'IMPRESSION DE GRAPHIQUES, DE TABLEAUX, D'ILLUSTRATIONS ORIGINALES ET DES TRANSPARENTS EN ACETATE POUR LA RETRO-PROJECTION. VOUS POUVEZ MEME IMPRIMER UN TRANSFERT COULEUR ET LE REIMPRIMER EN NOIR ET BLANC AVEC DIVERSES NUANCES DE GRIS POUR REALISER DES PHOTOCOPIES !
POUR LE TRAITEMENT DE TEXTE OKIMATE 20 IMPRIME UNE COPIE DE TRAVAIL A RAISON DE 80 CPS OU ENCORE A 40 CPS S'IL S'AGIT D'UNE SORTIE QUALITE COURRIER. LES NOUVELLES POLICES DE CARACTERES OKIMATE – CONCUES PROFESSIONNELLEMENT PAR COMPOSITION NUMERIQUE – OFFRENT UNE GRANDE SOUPLESSE. LA VERSION DE BASE PERMET D'IMPRIMER DES CARACTERES ELARGIS, GRAS, FINS ET ITALIQUES, AINSI QUE DES INDICES ET DES EXPOSANTS DEMI-INTERLIGNE, ET DE TRACER UN SOULIGNEMENT CONTINU !

CARACTERISTIQUES

- Impression unidirectionnelle 80 cps.
- Impression qualité courrier 40 cps.
- 80 colonnes avec caractères standard.
- 132 caractères en impression comprimée.
- Tête d'impression longue durée à 24 éléments qui s'installe par simple enclenchement.
- Jeux de caractères européens.
- Double frappe, exposants, indices, italiques et soulignement.
- Graphiques haute résolution 144 × 144 points par pouce.
- Papier normal ou thermique, transparents en acétate.
- Entraînement du papier par friction ou par fonction (support de rouleau de papier en option).
- Cartouche de ruban longue durée "mains propres".
- Ruban d'impression 120 K caratères.
- Tracteur à largeur variable.
- Caractères qualité courrier téléchargeables.
- Mémoire tampon 8 K, tampons distincts d'impact et d'impression "permettant réception-impression simultanées.

Papier en rouleau.
Papier à pliage accordéon.
Feuille à feuille.
Transparents en acétate.

Vitesse :
- d'avancement : 6 lpp, 135 ms
- d'interligne : 8 lpp, 112 ms.

Capacité de traitement :
- Traitement de données (10 cpp/80 cpl) : 20 l/mn.
- Qualité courrier (10 cpp/80 cpl) : 14 l/mn.
- Graphiques (ligne d'impression de 960 bits × 24) : 12 lignes (2 pouces verticaux par mn).

Caractéristiques d'impression :
Matrice de caractères (H × V), 18 × 9 qualité "Listing".
Caractères par ligne :

- 132/137 car	17 cpp
- 96 car	12 cpp
- 80 car	10 cpp
- 66 car	8,5 cpp
- 48 car	6 cpp
- 40 car	5 cpp

Traitement de données : 18 × 9.
Qualité courrier : 18 × 18.
Exposant/indice : 9 × 7.
Soulignement.
Italiques - Inclinés :
- Caractères européens.
- CQ téléchargeables : 18 × 18.

Graphiques :
- Graphiques haute résolution : 60 × 72 ppp.
- Tous points adressables : 72 × 72 ppp - 120 × 144 ppp - 144 × 144 ppp.

Papier :
- Type : ordinaire, thermique ou transparents en acétate.
- Entraînement du papier tracteur à largeur variable pour papier continu, entraînement par friction pour feuille à feuille ou papier en rouleau.
- Insertion papier : par l'arrière.
- Largeur : 127 mm à 254 mm.
- Commandes papier : détecteur de fin de papier.

Définition du haut de page.
Caractéristiques physiques :
- Dimensions : 330 × 190 × 60 mm (long. × larg. × haut.) mm.
- Poids : 2,8 kg.
- Alimentation : 220V AC 40 VA.

Fiabilité :
- Intervalle moyen entre panne (MTBF) 2000 h.
- Temps moyen de réparation (MTTR) 15 minutes.
- Tête d'impression enclenchable remplaçable sans outil.

Certaines caractéristiques peuvent dépendre du module personnalisé utilisé. Les caractéristiques peuvent être modifiées sans préavis.

CPC12

VOICI MON BON DE COMMANDE

AMS-15

MODE DE PAIEMENT :
☐ CHEQUE CI-JOINT
☐ CONTRE REMBOURSEMENT

FRAIS DE PORT :
- 70 F PAR OKIMATE
- 30 F POUR ACHATS INFERIEURS A 500 F
- 40 F POUR MOINS DE 1000 F
- 20 F POUR PLUS DE 1000 F

QUANTITE
☐ OKIMATE 20 2290 F TTC (LIVRE AVEC 1 RUBAN + LOGICIEL DE HARD COPY)
☐ CABLE IMPRIMANTE 130 F TTC
☐ RUBAN NOIR 99 F TTC
☐ RUBAN COULEUR 99 F TTC
☐ SUPPORT ROULEAU THERMIQUE 110 F TTC
☐ PAPIER THERMIQUE PAR ROULEAU DE 30 M 69 F TTC
☐ PAPIER NORMAL PAR RAMETTE DE 500 FEUILLES. 110 F TTC
☐ SUPER PAINT SUR DISQUETTE 395 F TTC
☐ SOURIS AMX 690 F TTC
MON AMSTRAD EST UN : ....

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... CODE POSTAL ....
ENVOYEZ LE TOUT A : **Service expédition CBI INFORMATIQUE Chemin de la Viane - Les Tousques - 84360 MERINDOL**





1. Voie Félix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21





← **Evitez-leur ce triste sort...**



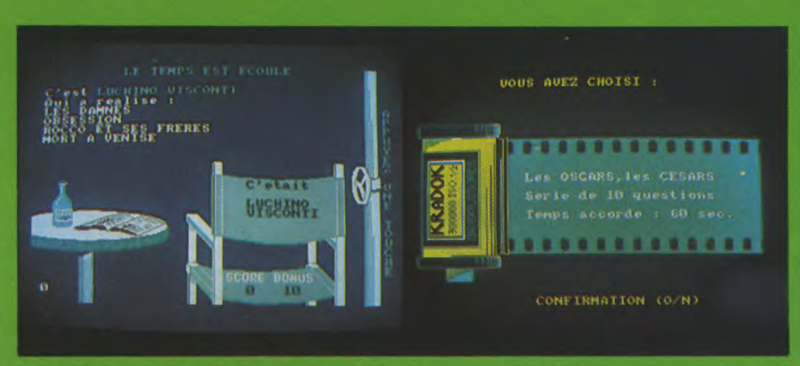




UN JEU DE RÔLE...
TOUT EN COULEURS ET EN 3D...
SUR 2 DISQUETTES...
GRAPHISMES EPOUSTOUFLANTS!!!



Etes-vous une tête... A CLAP ?



TESTEZ VOS CONNAISSANCES...



- Editeurs de sprites mode 0, 1 et 2 avec organisation des tables.
- Commandes des animations. Possibilités de les incorporer dans vos programmes.
- Interface avec éditeur d'écran.
- Démonstrations incorporées...

GRAPHIC CITY

LA VERSION DISQUETTE CONTIENT EN PLUS :

- Tracé des chemins
- Un éditeur de caractères
- Un vidéo-sprites
- Une démonstration de mode 0.

TOUS CES PROGRAMMES SONT POUR AMSTRAD

NOM : ____________________
ADRESSE : ____________________
____
VILLE : __________ **CODE POSTAL :** __________

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

- ☐ **CLAP CINE-DISC 180 F**
- ☐ **FER ET FLAMME-DISC 295 F**
- ☐ **GRAPHIC CITY-DISC 195 F,** ☐ **CASS 150 F**
- ☐ **ZOMBI-DISC 180 F**

L'Amstrad PC 1512 risque de faire intervenir de grands changements dans la distribution des logiciels professionnels pour PC. D'ores et déjà les prix commencent à chuter de façon plus qu'impressionnante ! En attendant de vérifier si le mouvement se généralise à l'ensemble des produits tournant sur IBM et compatibles, nous avons sélectionné pour vous quelques logiciels "indispensables", pour l'instant en anglais mais dont la majorité devrait être prochainement traduite et françisée.

LOGICIELS PROFESSIONNELS

LES PLUS "GRANDS" DEJA SUR LE PC 1512

Traitements de textes

Tous les traitements de textes présentent à peu près les mêmes caractéristiques : menus ou écrans d'aide, fonction mailing, vérificateur d'orthographe (anglaise), utilitaires de sortie imprimantes. Peu de différences, apparemment, puisque d'un côté on peut trouver les programmes "dédiés" au PC 1512, profitant le plus souvent des caractéristiques propres de la machine (notamment l'environnement GEM) et des programmes "compatibles" PC. Votre choix dépendra alors souvent d'une impression, de votre agrément à utiliser la souris ou de la hauteur de vos finances, pour acquérir le traitement de textes correspondant à vos besoins.

WORD Junior — Dédié. Microsoft. Env. 70 £.
S'il faut se méfier des "étiquettes", celle de "junior" pour un produit de Microsoft — surtout lorsqu'il s'agit de Word — doit être considérée avec précaution. En effet, ce traitement de textes fait partie d'une nouvelle gamme "junior" par le prix mais non par les performances... Ceci étant précisé, Word Jr propose des options intéressantes telles que l'emploi de la souris, la possibilité d'ouvrir jusqu'à huit fenêtres sur un même écran pour visualiser simultanément plusieurs parties d'un même texte, de mettre en forme un texte à partir de plusieurs documents etc. Au niveau de l'affichage, vous pouvez marger, justifier, contrôler l'espacement des lignes ou paragraphes et écrire votre texte en différentes grosseurs ou selon plusieurs styles de caractères. Bien entendu, vous pourrez incorporer des tableaux en provenance de Multiplan Junior. Très simple d'emploi (mise en mémoire de formules usuelles ou fréquemment utilisées, aide accessible à tout moment...), ce logiciel mérite toujours de figurer parmi les "références" ; surtout lorsqu'il est proposé à un tel rapport qualité/prix !

WORDSTAR 1512 — Dédié. Micropro. Env. 70 £ (1 £ = environ 10 F). Ce traitement de textes annoncé au PCW de Londres et présenté en même temps que la machine est, en fait, un avatar dérivé de l'union de trois produits Micropro : Wordstar, Wordstar 2000 et Wordstar Easy dont il s'inspire le plus. A ce dernier, ont été adjointes différentes fonctions puissantes reprises aux deux autres : utilitaire de mailing, vérificateur d'orthographe etc.

WORDSTAR 1512



Développé sur le principe des fenêtres mobiles, il possède de nombreux écrans d'aide et un manuel conséquent qui en font un produit très facilement accessible à tout nouvel utilisateur. Permettant entre autres fonctions, la création d'entêtes et pieds de lettres, la visualisation sur écran du texte tel qu'il sera imprimé et l'utilisation de la souris, Wordstar 1512 risque fort d'être un traitement de textes fort apprécié si l'on considère son rapport qualité/prix.

GEM WRITE — Digital Research. Dédié. Env. 90 £.
Ce traitement de textes a le grand avantage (c'est affaire de goût) de faire partie de l'environnement GEM, ce qui permet, au niveau de l'emploi, d'utiliser au mieux les capacités du PC 1512 et notamment les ressources graphiques de ce système (icônes, menus...).
Utilisant la souris, les icônes et menus déroulants, Gem

2,rue Marc Sangnier
94240 - L'HAY-LES-ROSES
Tél. : 46.83.03.61



13, bd de la République
92250 LA GARENNE COLOMBES
Tél. 47.84.21.77









NOUVEAU

RESERVEZ-MOI DES MAINTENANT

LOGICIELS SUR CASSETTE

MACADAM BUMPER	140 00 F
PANZADROME	129 00 F
BATMAN	129 00 F
SAMANTHA FOX	120 00 F
ORDIDACTIC	229 00 F
CARTE D'EUROPE	200 00 F
DAMBUSTER	139 00 F
BOMB JACK	129 00 F
PACIFIC	140 00 F
BLADE RUNNER	120 00 F
GOLIATH	139 00 F
COMPUTER HITS (10 JEUX)	160 00 F
L'AIGLE D'OR	180 00 F
BOULDER DASH III	140 00 F
MERCENAIRE	123 00 F
STRIKE FORCE HARRIER	129 00 F
GREEN BERET	129 00 F
WANTED GUNFRIGHT	139 00 F
GHOSTS' N GOBLINS	129 00 F
COBRA PINBALL	159 00 F
GHOLD HITS (4 JEUX)	139 00 F
ELECTRIC WONDERLAND	99 00 F
CASSETTE DE 50 JEUX	192 00 F
CAULDRON II	120 00 F
SAI COMBAT	99 00 F
REVERSI CHAMPION	150 00 F
KNIGHT GAMES	120 00 F
ROOM TEN	110 00 F
BIGGLES	139 00 F
ROBBBOT	140 00 F
KUNG FU MASTER	120 00 F
STARSTRIK IL	139 00 F
DESERT FOX	130 00 F
MISSION ELEVATOR	139 00 F
AMEL[illegible]MINUIT	140 00 F
3D FI[illegible]	160 00 F
CAULDRON	120 00 F
HOLD-UP	120 00 F
EXPLODING FIST	139 00 F
SULD MILLION (4 JEUX)	129 00 F
GYROSCOPE	120 00 F
SPITFIRE 40	129 00 F
ORTHOGUS (6 CASSETTES)	760 00 F
3D GRAND PRIX	129 00 F
MICRO SCRABLE	260 00 F
ZORRO	129 00 F
3D CHESS (CYRUS II)	139 00 F
REVISION MATHS NIV. BAC	340 00 F
EDEN BLUES	140 00 F
SKYFOX	149 00 F
TONY TRUAND	140 00 F
SPIRIT TRANS. CAS. DISC	125 00 F
CRAFTON & XUNK	140 00 F
WHO DARES WINS II	139 00 F
YE AR KUNG FU	139 00 F
RAMBO	139 00 F
FIGHTING WARRIOR	139 00 F
DUNDARACH	129 00 F
SPY VERSUS SPY	139 00 F
MICRO GEO	139 00 F
TORNADO LOW LEVEL	139 00 F
MEURTRE/L'ATLANTIQUE	220 00 F
LES PORTES DU DESTIN	129 00 F
SPELLBOUND	59 00 F
PING PONG	120 00 F
THEATRE EUROPE	140 00 F
BOULDER DASH	130 00 F
SPIN DIZZY	129 00 F
CHUCKIE EGG 2	129 00 F
WAY OF THE TIGER	129 00 F

LOGICIELS SUR DISQUETTE

DISK 50 (50 JEUX)	240 00 F
SAI COMBAT	139 00 F
KNIGHT GAMES	185 00 F
GOLD HITS (4 JEUX)	180 00 F
REVERSI CHAMPION	200 00 F
GEOGRAPHIE	200 00 F
L'ANIMALIER	180 00 F
KUNG FU MASTER	180 00 F
FRANCE GEO	180 00 F
ROBBOT	180 00 F
ELITE VER. FRANÇAISE	270 00 F
CAULDRON **II**	185 00 F
NEXUS	190 00 F
MISSION ELEVATOR	185 00 F
N.E.X.O.R.	190 00 F
AMELIE MINUIT	220 00 F
THE DEVILS CROW	169 00 F
ORPHEE	340 00 F
3D FIGHT	260 00 F
WIZARDS LAIR	169 00 F
FRANCK BRUNO BOXING	169 00 F
THEY SOLD MILLION	180 00 F
TRIVIA	169 00 F
BALADE AU PAYS BIG BEN	250 00 F
MANDRAGORE	280 00 F
HIGHWAY ENCOUNTER	169 00 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	220 00 F
FIGHTER PILOT	169 00 F
FIG. WARRIOR & EXPL. FIST	225 00 F
FOOTBALL	220 00 F
TRIPLE PACK (3 JEUX)	190 00 F
LE 5e AXE	200 00 F
LE RESQUILLEUR	159 00 F
FU KUNG IN LAS VEGAS	159 00 F
MEURTRE/L'ATLANTIQUE	290 00 F
CAULDRON	169 00 F
TORNADO LOW LEVEL	169 00 F
SPY VS PSY	190 00 F
ORTHOGUS	825 00 F
WHO DARES WINS II	180 00 F
3D CHESS (CYRUS II)	159 00 F
EDEN BLUES	220 00 F
CRAFTON & XUNK	220 00 F
BATAILLE POUR MIDWAY	220 00 F
INFERNAL RUNNER	200 00 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	250 00 F
SORCERY +	169 00 F
SAMANTHA FOX	180 00 F
WINTER GAMES	180 00 F
GREEN BERET	169 00 F
ZOMBI	175 00 F
V	169 00 F
EQUINOX	179 00 F
SABOTEUR	169 00 F
ERE DU VERSEAU	250 00 F
MACADAM BUMPER	240 00 F
GHOST N'GOBLINS	192 00 F
SRAM	189 00 F
BALADE PAYS DE BIG BEN	200 00 F
CONTAMINATION	140 00 F
INFERNAL RUNNER	160 00 F
LE 5e AXE	190 00 F
NUMERUS	150 00 F
PLANETE BASE	150 00 F
SOLDE MILLION 2	139 00 F
TURBO ESPRIT	129 00 F
SABOTEUR	129 00 F
COMMANDO	129 00 F
STRIKE FORCE HARRIER	175 00 F
COLOSSUS CHESS 4	170 00 F
THEATRE EUROPE	220 00 F
POUVOIR	200 00 F
RALLYE II	200 00 F
SPITFIRE 40	180 00 F
HIGHWAY ENCOUNTER 2	180 00 F
WAY OF THE TIGER	169 00 F
SOLD MILLION II	180 00 F
CONTAMINATION	220 00 F
PACIFIC	220 00 F
TONY TRUAND	200 00 F
PING PONG	180 00 F
TAU CETI (ED. SPECIALE)	180 00 F
TOMAHAWK	180 00 F
BOMB JACK	180 00 F
ATTENTAT	200 00 F
L'AIGLE D'OR	220 00 F
BATMAN	180 00 F
COMMANDO	180 00 F
TANK COMMANDER	175 00 F
STARQUAKE	170 00 F
L'HERITAGE	220 00 F

LOGICIELS PROFESSIONNELS ET UTILITAIRES

FACTURATION STANDARD	990 00 F
FACT. CAISSE DETAIL	1190 00 F
COMPTABILITE ALIENOR	1090 00 F
FACT. GESTION STOCK	1750 00 F
TASWORD CPC6128	459 00 F
DB COMPILER	790 00 F
L'EXPERT CPC 6128 & PCW	790 00 F
TECTOMAT	450 00 F
DATAMAT	450 00 F
TURBO PASCAL	741 00 F
TURBO TUTOR	474 00 F
COMPTABILITE GENERALE	1640 00 F
DEVIS ET TRAVAUX	1280 00 F
CALCUMAT	450 00 F
FICH ET CALC/PCW	950 00 F
TURBO PASCAL SUR PCW	741 00 F
ACT 1 (PCW)	810 00 F
DEVIS ET SITUATIONS PCW	1720 00 F
V.D.O.S. VER. 1.3	380 00 F
MULTIPLAN PCW/CPC 6128	498 00 F
D BASE II PCW/CPC 6128	790 F
SUPER PAINT/CPC	395 F
D BASE II INITIATION	250 00 F
SPACE MOVING CPC	395 00 F
POCKET WORDSTAR CPC PCW	890 00F
LASER COMPLILEUR	280 00 F
LASER BASIC	280 00 F
MINITELEC EMULATEUR	280 00 F
TURBOCOPY III	375 00 F
D.A.M.S.	395 00 F
MATHS SECOND CYCLE	290 00 F
EQUATIONS NIV. 3e 2e	206 00 F
COURS DE BASIC	243 00 F
FOCKET BASE	699 00 F
LASER GENIUS	290 00 F
PRINTER PACK 2	220 00 F
TRANSLOCK	220 00 F
AUTO F. A L'ASSEMBLEUR	295 00 F
C-DISC	240 00 F
F.I.D.O.	200 00 F
TRANSMAT	200 00 F
PRINTER PACK 1	170 00 F
ODDJOB	220 00 F
ZEDIS II	159 00 F
LORIGRAPH	300 00 F

MATERIEL ET PERIPHERIQUES

AMSTRAD CPC 464 — **2690 00 F**
AMSTRAD CPC 464 — 3990 00 F
AMSTRAD CPC 6128 — **3990 00 F**
AMSTRAD CPC 6128 — 5290 00 F

DISQUETTES 3 POUCES — **80 00 F PCW**
DISCUETTES 3 POUCES CF - 2DD POUR LE 2e LECTEUR PCW 8256/8512

LECTEUR 5 POUCES 1/4 — **2499 00 F CPC**
LECTEUR 5 POUCES 1/4 VORTEX OFFRANT L'ACCES DIRECT ET 708 Ko UTILISATEUR SOUS CPM ET AMSDOS

LECTEUR 5 POUCES 1/4 — **2289 00 F CPC**
LECTEUR 5 POUCES 1/4 AVEC INVERSEUR DE PISTE "0-1" FOURNI AVEC UNE ALIMENTATION DIGNE DE CE NOM. FUSIBLE ET CABLES.

2e LECTEUR 1 Mo — **1990 00 F PCW**
LECTEUR SUPPLEMENTAIRE POUR PCW 8256 OFFRANT 720 Ko FORMATES DE CAPACITE

DRIVE DDI1 (CPC 464) — **1990 00 F CPC**
LECTEUR DE DISQUETTES AVEC CONTROLEUR COMPRENANT LE SYSTEME AMSDOS ET CPM 2

DRIVE FD1 2e LEC. — **1690 00 F CPC**
2e UNITE DE DISQUETTES. DOUBLEZ LA CAPACITE DE STOCKAGE SUR DISQUETTE POUR 464 + DDI1 - 664 - 6128

EPSON LX-80 — **2990 00 F CPC**
L'EPSON LX-80 EST L'IMPRIMANTE LA PLUS VENDUE POUR LES CPC. TOUS LES LOGICIELS ASSURENT LA COMPATIBILITE GRAPHIQUE ET TEXTE

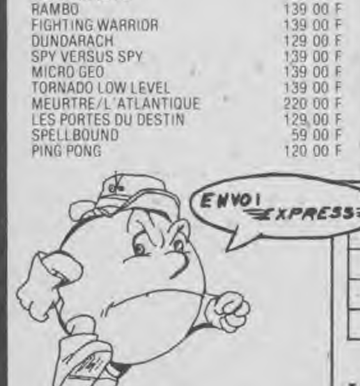
EXTENTION SP 128 Ko — **786 00 F CPC**
VORTEX VIENS AU SECOURS DES POSSESSEURS DE L'AMSTRAD 464 DESIRANT UTILISER DES LOGICIELS "PROS" EX. MULTIPLAN, DBASE II

EXTENTION SP 256 Ko — **944 00 F CPC**
EXTENTION MEMOIRE DE 256 Ko VORTEX POUR CPC 464

EXTENTION SP 512 Ko — **1261 00 F CPC**
EXTENTION MEMOIRE DE 512 Ko VORTEX POUR CPC 464

EXTENTION SP 64 Ko — **627 00 F CPC**
EXTENTION MEMOIRE DE 64 Ko VORTEX POUR CPC 464

GRAPHPAD — **1125 00 F CPC**
TABLETTE GRAPHIQUE QUI VA VOUS DONNER LA PLUS GRANDE SATISFACTION POUR METTRE EN APPLICATION VOS DONS DE GRAPHISTE !



BON A DECOUPER

A-15

Désignation	Quantité	Prix
	(Logiciels) Frais de port 30 F.	
	(Matériel) Frais de port 70 F.	
	TOTAL TTC	

LIBELLEZ VOS CHEQUES
A L'ORDRE DE MOVE



Write est un produit très simple d'emploi, offrant des écrans d'aide très bien conçus. La visualisation des textes se fait sur écran tels qu'ils seront imprimés sur le papier. Un gros avantage de ce logiciel est, faisant partie de l'environnement GEM livré avec la machine, la possibilité de l'utiliser en conjonction avec beaucoup d'autres produits GEM comme Gem Draw, Gem Paint ou Gem Graph, ce qui autorise l'incorporation aisée de dessins, graphiques, schémas dans le texte.

PC WRITE — Sagesoft. Non spécifique. Env. 114 £.
Distribué aux Etats-Unis par le système de shareware (procédé qui consiste à diffuser autant de copies que vous voulez, les nouveaux utilisateurs prenant alors contact avec la société conceptrice pour "régulariser", après tests, en payant un droit d'utilisation du logiciel), ce logiciel ne sera vraisemblablement pas diffusé en Europe sur ce principe. En effet, les expériences faites ont été le plus souvent décevantes, ceci tenant à des mentalités différentes et aux problèmes de piratage. Sagesoft distribuera donc une version 2.7 du produit (2.4 en shareware) qui comprendra normalement toutes les fonctions que l'on peut retrouver sur les traitements de textes dignes de ce nom. La version 2.7 n'étant pas encore lancée officiellement, on peut seulement dire de ce logiciel qu'il semble très puissant.

SUPERWRITER — Sorcim. Non dédié. Env. 70 £.
Ce traitement de textes a la particularité de décrire la commande que vous validez avant de la mettre en application. La mise en œuvre se fait par un système de menus. Il possède entre autres fonctions, un utilitaire de mailings, un important choix de drivers d'imprimantes et un vérificateur d'orthographe.

NEW WORD — Newstar. Non dédié. Env. 70 £.
Déjà développé pour la gamme des PCW Amstrad (et ayant donc eu à établir de sérieuses "différences" pour justifier son emploi face à Locoscript livré "gratuitement avec la machine) ce traitement de textes, désormais disponible pour PC se veut totalement compatible Wordstar. Vu le prix et les possibilités de Wordstar 1512, la concurrence risque d'être sévère... En fait, il reprend la philosophie de Wordstar avec une simplicité d'emploi plus évidente que son modèle. Il comprend, lui aussi, un large choix de paramètrages d'imprimantes, une fonction "Mailing" et un vérificateur d'orthographe.

Les gestionnaires de bases de données

Ce sont les logiciels indispensables à toute utilisation professionnelle de systèmes informatisés. Les caractéristiques des produits proposés sont à la fois très proches et très différentes. Sachez qu'il vous faudra choisir votre programme, non pas en fonction de l'ensemble de ses capacités, mais en fonction de son adéquation à vos besoins propres. La complexité, dans ce genre de logiciels n'est pas toujours utile.

??? — Software Products Intl. Dédié. Env. 100 £.
Ce produit, dont le nom de commercialisation n'est pas encore déterminé, pourrait s'appeler GEM-IM. Malgré ce nom, il ne fait pas partie de la gamme de Digital Research (qui ne commercialise pas de "GEM File") mais a été développé sous cet environnement. Il devrait nécessiter deux lecteurs de disquettes. Tirant partie de l'environnement GEM livré avec le PC 1512, il permet l'utilisation de la souris pour un grand nombre de manipulations. Conçu par la société ayant commercialisé Open Access (bien connu des utilisateurs de PC et compatibles), il se présente comme une base de données relationnelle, c'est-à-dire qu'il construit votre système par une multitude de petits fichiers interactifs. Il peut s'avérer particulièrement intéressant pour ceux qui apprécient le GEM. A noter qu'il possède un langage de programmation structurée inclus.

REFLEX — Borland. Env. 1 500 F.
Reflex est un logiciel qui sort un peu du cadre habituel de ce type d'applications. En effet, c'est un outil d'analyse autant qu'un gestionnaire de fichiers permettant de mettre en évidence les relations qui peuvent exister entre des données ou des tendances. Il permet la visualisation inhabituelle de données sous forme de fiches, listes mais aussi de tableaux croisés, de rapports et même de graphiques. Reflex permet la récupération de fichiers en provenance de progiciels très connus et utilisés comme Dbase ou Lotus 1-2-3. Il est mis en œuvre par un système de fenêtres ; plusieurs de ces fenêtres pouvant être ouvertes simultanément sur un même écran afin, par exemple, de permettre la visualisation d'une même donnée sous différentes formes. Original et puissant.

NEWFILE — Newstar. Non dédié. Env. 70 £.
Bien que non dédié à l'Amstrad 1512, ce logiciel se distingue par la possibilité de l'utiliser avec la souris et sa simplicité d'emploi (grâce à des aides intégrées). Il permet également d'effectuer des calculs simples ou complexes et d'établir des statistiques sur vos données (nombre de médecins dans vos fichiers, répartition de votre clientèle par département...). Le transfert possible des données sur disque virtuel lui confère une rapidité de travail accrue.

VP INFO — Newstar. Non dédié. Env. 100 £.
Mérite d'être cité pour ceux qui recherchent une application peut-être moins simple d'emploi mais permettant des applications plus lourdes. VP Info permet de récupérer des fichiers en provenance de Dbase II et Dbase III, une ouverture simultanée de six bases de données et sept fichiers indexés. Il autorise 256 champs et 8 000 caractères par enregistrement avec un maximum de 65 000 enregistrements par fichier. Une application un peu plus complexe à mettre en œuvre mais qui peut s'avérer, dans certains cas et besoins, très utile.

Tableurs

Rien de très nouveau dans cette catégorie d'applications professionnelles. Le tableur est, lui aussi, devenu, ces dernières années, un logiciel indispensable à tout système informatique ; certains atteignant une renommée indiscutable (VisiCalc, Lotus 1-2-3 etc.). A voir et essayer en fonction de vos besoins.

MULTIPLAN JUNIOR — Microsoft. Dédié. Env. 70 £.

On ne présente plus ce logiciel, son nom se suffit à lui-même. De la même veine et de la même gamme que Word Jr, cette version de Multiplan n'a rien perdu de ses qualités. La feuille de travail est organisée en 63 colonnes et 255 lignes avec possibilité d'ouvrir huit fenêtres pour en visualiser différentes parties. Il comprend de nombreuses fonctions : maths, logiques, statistiques, etc. permet de créer des formules complexes et des synthèses globales à partir de différentes feuilles de calculs. Il trie les données, recalcule et autorise même la protection de ces données contre les erreurs de manipulation. Multiplan Jr manie aussi bien les données numériques qu'alphabétiques, ce qui peut s'avérer particulièrement utile pour des tris fastidieux. Seul regret, Multiplan Jr n'incorpore toujours pas d'utilitaire graphique pour visualiser les données de façon schématique. Aussi simple d'emploi que Word Junior, cette version — au rapport qualité/prix plus qu'attrayant — en est le complément indispensable.

SUPERCALC 3 — Computer Associates Int. Dédié. Env. 70 £.
Version revue et améliorée de SuperCalc 2, tournant sous CP/M pour PCW et CPC 6128, SuperCalc 3 apparaît comme risquant d'être l'un des leaders de cette catégorie. Sa puissance, par rapport aux précédentes versions a encore été accrue, de même que sa vitesse d'exécution, et il permet un travail sur des feuilles de calcul de plus de 16 000 cellules, avec options de recherches sur la feuille de calcul. Sa simplicité d'emploi, ses aides incorporées et sa puisance en font un outil particulièrement adapté aux néophytes et utilisateurs exigents. Il dispose de nombreuses options d'édition qui transforment cette feuille de calcul électronique en un véritable outil de développement et de synthèse.

Les applications comptables et financières

Sur le modèle anglo-saxon, ces applications ne présentent que peu d'intérêt tant qu'elles n'ont pas été adaptées aux systèmes comptables, fiscaux (etc) français. Wait and see. Citons seulement pour mémoire : Business Control Suite (Quest), MAP Accounts System (TBA) et Accounting Solution (Newstar).

Outils de bureaux

Petits utilitaires, ils se révèlent être souvent des compagnons indispensables qui peuvent simplifier grandement des tâches fastidieuses.

GEM DIARY — Digital Research. Dédié. Env. 40 £.
Cet outil de bureau, développé sous GEM, tient fonction d'agenda journalier, d'horloge/alarme pour vous rappeler vos rendez-vous et de calendrier perpétuel. Il vous permettra donc de planifier vos journées, semaines, mois ; de visionner instantanément vos rendez-vous, de consulter le calendrier et de prendre des notes (ou de les retrouver) sur l'agenda. Utile.

SIDEKICK — Borland. Env. 800 F.
Donné comme le logiciel le plus vendu au monde, cet utilitaire regroupe en un seul programme un bloc note, un répertoire téléphonique, un agenda, une table ASCII. Elu meilleur produit de l'année par notre confrère Infoworld.

Divers

A signaler d'autres utilitaires dans la série GEM (Digital Research) :

Gem Draw permet la création de logos, diagrammes, schémas etc. Il possède de nombreux tramés, différentes grosseurs de traits, couleurs... Transforme votre PC 1512 en véritable atelier et outil de création graphique.

Gem Graph : Outil professionnel qui vous permettra la visualisation de données avec légendes selon votre convenance. Il autorise la saisie clavier ou la récupération de données en provenance de Lotus 1-2-3, Dbase III ou Symphony.

Gem Font Editor : permet l'adaptation ou la création de polices de caractères spécifiques utilisables dans tous vos documents créés par les programmes de la série GEM. Très efficace pour mettre en valeur vos éditions.

Gem Programmer's Toolkit : concevez vos propres applications, sous GEM, avec cette "boîte à outils". Elle vous permettra de mettre en œuvre toutes les caractéristiques de GEM, de créer vos propres icônes, menus etc. Gem Programmer's Toolkit comprend un debugger pour l'aide à la mise au point de vos applications développées sous cet environnement. Un seul point noir : son prix (env. 180 £).

Voilà un premier tour d'horizon des applications que vous pourrez faire tourner sur votre PC 1512. Cette liste n'est absolument pas exhaustive mais vous permet de vous "mettre en appétit" quant aux applications courantes que vous pourrez vous procurer pour répondre à vos besoins. Malgré leur prix très compétitif, il y en a suffisamment pour vous ruiner si vous êtes passionné...
Nota : les programmes "dédiés" au PC 1512 et élaborés en tenant compte des caractéristiques propres de la machine sont réservées au PC 1512.

Ph. Bernard


UNE MISSION QUE VOUS NE POURREZ JAMAIS ACCOMPLIR?
GALIVAN
Imagine
...the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
L'ADAPTATION OFFICIELLE DU DERNIER JEU DE CAFE "GALVAN"
TEL: 93 42 4998.

LE HIT PARADE

Vous n'avez toujours pas de lecteur de disquette? Si vous decidez d'en acheter un, choisissez le meilleur.

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943***

* Tous nos prix sont des prix conseillés

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).



Le module X (version RS) et le contrôleur de disquette 3" d'Amstrad

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ǀCPM,1" et "ǀCPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.

DE VORTEX

Pour tous les CPC 464 - 664 - 6128



Le lecteur 5.25" X

- La commande "|Format" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "|Code,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.


Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25")	**F 2499***
M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25")	**F 2849***

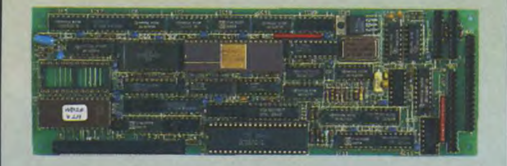
*Tous nos prix sont des prix conseillés

Le Disque Dur vortex WD 20...

Sous-système d'expoitation rapide avec de grande capacité de mémoire.


Le sous-système d'exploitation WD 20

- Un disque dur 5.25" (20 Mo formatés)
- Un lecteur de disquette 5.25" (708 Ko formatés)
- Il peut être utilisé sous BASIC (VDOS 2.1), CP/M 2.2 et CP/M plus (sur 6128 et PCW). Le disque dur est divisible en 4 unités logiques, chaqune d'elles peut être utilisée pour lancer le CP/M.


Le contrôleur disque souple/dur

- Un système d'exploitation étendu intégrant des utilitaires qui permettent de formater, copier, etc.
- Un transfert simplifie des fichiers grâce au lecteur de disquette 5.25" associé au disque dur et des programmes de copier.
- **Toutes** les characteristiques VDOS sont disponibles, comme les fichiers à accès direct, éditeur rapide d'écrans plein-page, Moniteur Z80, éditeur de fichiers, etc.
- D'autres lecteurs peuvent être connectés de l'exterieur tel que le lecteur 3" d'Amstrad.

Ou pourriez-vous trouvez mieux?

6 Ko par cm³:	**F 10883***
Sous-système sans lecteur:	**F 9893***

*Tous nos prix sont des prix conseillés

L'extension de mémoire

Si vous désirez...

...travailler avec des programmes professionels tels que dBase, WordStar ou Multiplan,
...écrire des programmes en BASIC jusqu'à 288 Ko (sur CPC 464 uniquement)
...travailler avec une RAM virtuelle ultra-rapide pouvant atteindre une capacité de 448 Ko et 128 directory sous CP/M 2.2
...utiliser les 32 Ko de buffer d'imprimante sous CP/M et BASIC
...avoir à votre disposition un Moniteur Z80 et un éditeur plus rapide d'écrans (uniquement CPC 464)
...alors, votre CPC a besoin d'urgence de la carte d'extention vortex.


SP 512 Carte d'Extention RAM

- Fonctionne sous CP/M 2.2 avec un TPA de 60 Ko.
- Un système d'exploitation integré BOS (Basic Operating System/sur le CPC 464) vous permet:
  - d'écrire des programmes BASIC jusqu'à 288 Ko.
  - de sauvegarder 17 pages d'écrans et d'éditer les écrans transferés à la fréquence de 3 par seconde.
  - de travailler en accès direct dans la RAM virtuelle ce qui permet une disponibilité très rapide de vos données.
- Un Moniteur Z80 incorporé. Un assembleur-desassembleur, mode trace, un dump-mémoire, etc. (CPC 464 uniquement).

Vous pouvez acquerir tout cela à des prix très intéressants:

Extention de mémoire SP 256	**F 944***
Extention de mémoire SP 512	**F 1261***

Distributeur exclusif en France:
WINGS MICROELECTRONICS DISTRIBUTION
205, Rue du Fbg. Saint Honoré
75008 Paris
Téléphone: 42 89 37 26





MAGMAX
Nichibutsu
Nichibutsu
Nichibutsu
COMMODORE 64
AMSTRAD
WAKELIN.
GOLDEN
COIN-OP
CLASSIC
Le jeu d arcade de ni . . . maintenant disponible pour votre micro
Si vous n'avez pas encore joué à ce jeu d'arcade, attendez-vous à une surprise. Si vouse le connaissez dé jà, vous allez devenir "Mag Max" en le chargeant su votre micro.
Mag Max peut devenir une machine monstrueuse si vous réussissez à l'assembler. Construisez-le, son pouvir destructeur se renforcera, et vous en aurez besoin!
Imagine
...the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

L'Amstrad PC


Vue arrière de l'unité centrale

L'imprimante DMP 3000.

vu côté "hard"

Si l'on voit actuellement proliférer dans le monde des dizaines et des dizaines de marques de compatible PC, c'est sans contestation possible, d'abord parce que le standard établi (involontairement ?) par IBM pour le Hard et MICROSOFT pour le système d'exploitation, est bon, et ensuite parce qu'une technologie proche d'être dépassée, favorise la production de cartes mères à bas prix, essentiellement dans les pays asiatiques (Taïwan par exemple). AMSTRAD comme à l'accoutumée, tire partie de ce contexte, en faisant mieux et moins cher que les autres. Jugez vous-même.
Alors que la majeure partie des compatibles actuellement vendus sur le marché à moins de 6 000 F ne contiennent que 256 Koctets de mémoire, un processeur 8088 (8/16 bits), une carte graphique, un drive et un moniteur monochrome, la firme anglaise offre à prix égal (5 900 F pour la version de base environ), 512 Ko de mémoire, un écran, une carte ayant pour résolution maximale 640/200 points en 16 couleurs, une interface série et une autre parallèle, une souris, un moniteur monochrome, un processeur 8086 (vrai 16 bits) et bien d'autres choses encore que nous détaillerons plus loin.
Il est à la limite assez difficile de comprendre comment AMSTRAD peut vendre une machine de ce type à un tel prix, et, n'en doutons pas, tout ceci risque de bouleverser considérablement le marché et l'industrie actuelle de la micro-informatique.
L'une des raisons qui peut faire que le PC 1512 de base puisse être vendu à ce prix, peut provenir de la très grande maîtrise d'AMSTRAD dans les techniques d'intégration des composants sous forme de circuits très spécialisés communément appelés GATE ARRAY. Ces circuits très spécialisés limitent le nombre de composants à disposer sur un circuit imprimé, du fait des tâches très précises qui leur sont confiées par le concepteur de la carte par programmation. Ces composants avaient déjà été utilisés en grand nombre par AMSTRAD sur les CPC 464/664/6128 et dans la gamme des PCW 8256/8512 (ils avaient d'ailleurs permis sur ces derniers de limiter la carte principale au plus strict minimum, pour vous en convaincre, essayez d'ouvrir un PCW et jugez vous même). Ils ont pour autre avantage en diminuant le nombre de composants, de diminuer également la puissance d'alimentation qui leur est nécessaire, et donc le prix de l'ensemble. A ce sujet, notons qu'AMSTRAD a choisi d'incorporer l'alimentation dans le moniteur, et non sur la carte mère. Ce choix peut paraître douteux, car nous voyons mal comment un utilisateur pourra changer de moniteur dans l'avenir s'il le désire (surtout les possesseurs d'écrans monochromes). Il aurait peut être été plus intéressant de disposer l'alimentation dans le boîtier de l'unité centrale, quitte à fournir l'énergie nécessaire au moniteur depuis celle-ci. Nous pouvons expliquer ce choix, en premier lieu par le fait qu'avec cette solution il n'est plus nécessaire de disposer de ventilateur

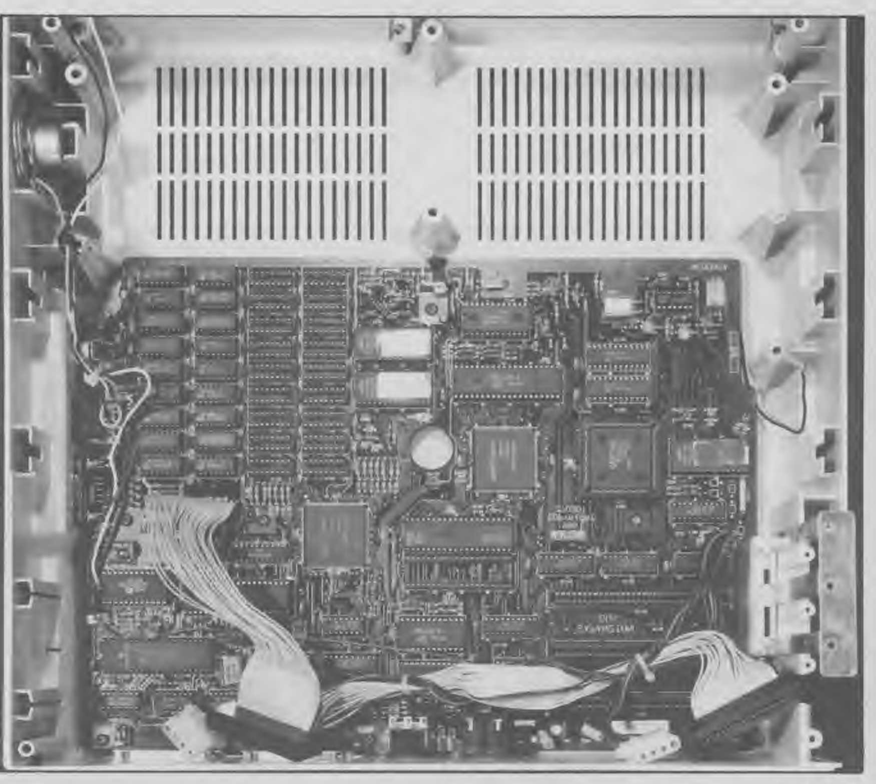
dans l'unité centrale, et qu'ensuite la dissipation de chaleur évitée peu garantir aux circuits intégrés une plus grande durée de vie. L'avenir nous dira si les PC AMSTRAD ont autant de résistance que les autres modèles de la gamme (qui, il faut le dire détiennent actuellement des records de fiabilité).

On ouvre le boîtier

Et oui, chers lecteurs, pour vous nous sommes parvenus à entrer au cœur du PC 1512, pour le déshabiller sans aucun complexe. Il faut dire qu'il n'a pas eu à rougir, car l'intérieur vaut bien l'extérieur. Sur le plan du câblage, rien à redire, la carte est nette et peu de fils électriques viennent s'emmêler. En premier lieu, on distingue une carte principale, un haut parleur et... c'est tout. Cette sobriété est plutôt inhabituelle sur les PC.
Examinons maintenant plus en détails cette carte.

La carte

On y découvre tout d'abord les trois volumineux GATE ARRAY, les 512 K de RAM, deux ROM totalisant 16 Koctets contenant le logiciel de la ROS (ROM OPERATING SYSTEM ou système d'exploitation en ROM), un emplacement pour le coprocesseur arithmétique 8087, le microprocesseur 8086 cadencé à 8 Mégahertz, 18 supports destinés à rajouter 128 Koctets de RAM ultérieurement afin de porter la totalité de la mémoire à 640 K (MS DOS 3.2 est prévu pour), un timer 8253 (utilisé par exemple pour le rafraîchissement de la mémoire, et la génération d'une tonalité pour le son), un FDC PD765A (FDC pour Floppy Disque Controler ou contrôleur du lecteur de disquette, un 8250 pour gérer l'interface série, le 146818 RTC qui gère l'horloge temps réel, un contrôleur d'interruptions 8259, un 8255 pour divers canaux (clavier), un 8237.
Le reste des opérations importantes est assuré par les divers GATE ARRAY, comme par exemple la gestion du port souris, la mémoire vidéo de 64 K, et divers autres contrôles. N'oublions pas les trois slots d'extension, qui à première vue seraient totalement compatibles PC.



La carte mère du PC 1512

Le processeur

Nous l'avons vu, le processeur est de type 8086. Celui-ci, contrairement au 8088, gère la mémoire sur un bus de 20 bits (soit 1 048 Koctets), alors que le modèle équipant actuellement la majorité des PC ne réalise cette opération que sur 16 bits, c'est-à-dire par page de 65 K. Ceci permet de dire que le 8086 est un vrai 16 bits, et fait concrètement tourner le processeur trois fois plus vite qu'un PC équipé d'un 8088. De plus, le cadencement à 8 Mégahertz accélère encore ces performances.
Il est important ici je pense de préciser ce que peuvent être les incompatibilités entre le 8088 et le 8086, car il semble qu'une certaine confusion règne. En théorie, le 8086 pourrait être légèrement incompatible avec le 8088, mais en pratique, les méthodes de programmation du Ms Dos font qu'il ne devrait pas y avoir de problèmes (AMSTRAD déclare être prêt à publier une liste des logiciels pouvant tourner sur sa machine). Seules des différences au niveau du port clavier s'il est directement adressé par un programme, sans passer par les routines du système d'exploitation peuvent être la cause de « plantages », ce dernier paraissant être quelque peu différent des claviers habituels au niveau de sa gestion. Une autre source de problèmes peut être le cadencement du processeur, à 8 Mghtz au lieu de 4.77, mais dans ce cas précis, même l'AT d'IBM n'est pas compatible avec le PC, et de toute façon, une grande partie des logiciels ont été depuis adaptés (c'est le cas notamment de FLIGHT SIMULATOR).

La carte graphique

Autre point stratégique de l'AMSTRAD PC 1512, ses modes graphiques. Il est équipé d'un contrôleur d'écran (géré par un GATE ARRAY) avec outre les modes ASCII courants et le mode couleur graphique en 16 couleurs 320 par

200, un mode de type EGA (640 par 200 en 16 couleurs ou 16 intensités pour les modèles monochromes). Nous disons de type EGA, car celui-ci n'est en fait pas compatible avec la carte EGA standard, mais est spécifique au PC AMSTRAD. Toutefois, pour des logiciels de type GEM, ceux-ci utilisant l'interface logicielle de l'environnement GEM, il sera possible d'utiliser le mode EGA, mais il semblerait que les logiciels qui fonctionneront ultérieurement pour les cartes EGA standard devront être adaptés sur l'AMSTRAD PC. Toutefois, la majorité des programmes actuels n'utilisant pas ce mode, ceci ne devrait pas poser de problèmes dans l'immédiat.

La NVR et l'horloge temps réel

Autre subtilité de l'AMSTRAD, la NVR. NVR signifie Non Volatile RAM ou RAM non volatile. Elle est alimentée par quatre piles de 1,5 V situées sur le dessus de l'unité centrale. Le choix de ce type de pile est judicieux, car elles coûtent bien moins cher que les piles au litium du type de celles placées dans les appareils photo. Il ne devrait être théoriquement nécessaire de les changer qu'une fois tous les ans. Cette NVR est une innovation réelle. Elle permet de conserver en RAM, même lorsque la machine est éteinte certaines informations sur le système. Ces informations concernent :
— diverses correspondances de touche (touche "delete" inversée, boutons de la souris, joystick, etc.) ;
— paramètres de date et d'heure ;
— la date et l'heure de la dernière utilisation de la machine ;
— la taille du RAM disque ;
— le facteur de déplacement X de la souris ;
— le facteur de déplacement Y de la souris ;
— couleur du fond de l'écran ;
— couleur des caractères de l'écran ;
— paramètres standards de la RS232 ;
— paramètres optionnels de la RS232 ;
— contrôle en marche ou arrêt du flux de la RS232. Etc.

Tous ces paramètres sont mis en mémoire lors de l'initialisation du système ou de l'utilisation du programme NVR, et sont disponibles ensuite dès que vous allumez la machine. Il est d'ailleurs très agréable de pouvoir choisir les couleurs de son écran, et de pouvoir ensuite les avoir à chaque lancement du système. Ce système est tellement utile, qu'il est impensable qu'un constructeur n'y ait jamais pensé.

En plus de la NVR, il existe sur le PC 1512 une horloge temps réel. Ce type d'horloge, outre le fait qu'elle est beaucoup plus précise que la fonction TIME du BIOS Ms Dos, conserve la

Le prochain Amstrad sera un...

Vous avez cinq minutes ? Oui ! Alors jouons ensemble à un petit jeu très simple : deviner le prochain produit informatique de la marque Amstrad. Amstrad a saturé le marché de l'informatique « grand public » avec ses CPC. Maintenant la firme anglaise offre même un « bas de gamme », plus proche de la simple console de jeu : le Sinclair 128 plus. Nous pouvons penser que la nouveauté ne concernera pas ce domaine.

Du côté des machines professionnelles, nous avons les PCW et désormais les PC. Le PCW est une machine spécifique, visant un marché particulier : l'équipement en bureautique et plus précisément, le traitement de texte. Amstrad France avait commis une erreur en présentant le PCW comme un ordinateur. Nous assistons à un changement de tir : la nouvelle publicité nous montre des machines à écrire jetées depuis les étages de l'immeuble d'IBM.

Maintenant abordons le secteur de l'informatique personnelle et professionnelle. Amstrad lance son PC 1512 dans huit configurations différentes dès le départ. De plus l'ordinateur est pratiquement complet : extensions, 512 Ko de mémoire, souris, écran couleurs ou monochrome, etc. On peut donc supposer qu'Amstrad ne lancera pas un nouveau compatible PC XT dans les prochains mois.

Par contre, il est très facile de fabriquer, à partir des éléments de base d'un PC 1512, un portable. A court terme on pourrait s'attendre à ce qu'Amstrad nous présente un PC 2512 ou un PCP 512 par exemple. Cet ordinateur serait facilement constructible puisque la firme anglaise a racheté Sinclair. Ce dernier avait développé plusieurs applications utilisant les écrans plats à cristaux liquides. A votre avis, que peut-on faire avec une technologie comme celle-là ?

Autre domaine dans lequel Amstrad pourrait lancer un produit : les systèmes d'impression. Amstrad développe toujours ses produits à partir d'une base déjà existante et parfaitement au point. Il travaille ensuite comme les Japonais. On prend un produit X et on le déshabille. On le reconstruit en éliminant les parties gênantes ou trop anciennes. Ensuite on essaye d'améliorer les performances. Enfin, dernière étape, il faut acheter tous les éléments nécessaires à la fabrication du produit au meilleur prix. On livre le tout accompagné d'une documentation sérieuse et au quart du prix habituel. L'effet est sans appel : ça marche. Revenons aux systèmes d'impressions comme l'imprimante à laser, par exemple. La technologie est maintenant bien maîtrisée. Amstrad avec son savoir-faire pourrait facilement nous en proposer une d'ici à un an, pour un prix inférieur à 10 000 F. A plus long terme, disons deux ans, nous pourrions voir également Amstrad présenter un compatible AT, un lecteur de compact-disques pour l'informatique (technologie du CD ROM) et enfin, un vidéo-laser-disque.

Faire ces produits est tout-à-fait possible, surtout qu'Amstrad peut utiliser ces développements dans le domaine informatique mais aussi dans celui de l'électronique grand public, dans lequel il réalise une bonne partie de son chiffre d'affaire. Il propose une chaîne HI FI avec compact-disque à moins de 5 000 F. Nous nous sommes basés sur les possibilités de développements, mais seul Alan Sugar est maître en ce domaine. Il arrêtera peut-être l'informatique pour se consacrer à l'élevage des poulets de grains. Attendons patiemment mais si une bonne partie de la réalité transpirait de notre jeu, l'avenir pourrait-être superbe pour tous les Amstradistes (et les journalistes qui arrêteront de jouer bêtement pour faire plein d'essais de matériels !).

date et le jour. Les disquettes sont ainsi correctement marquées, et il devient plus facile de retrouver un fichier dont on ne se rappelle plus le nom.

Les agréments

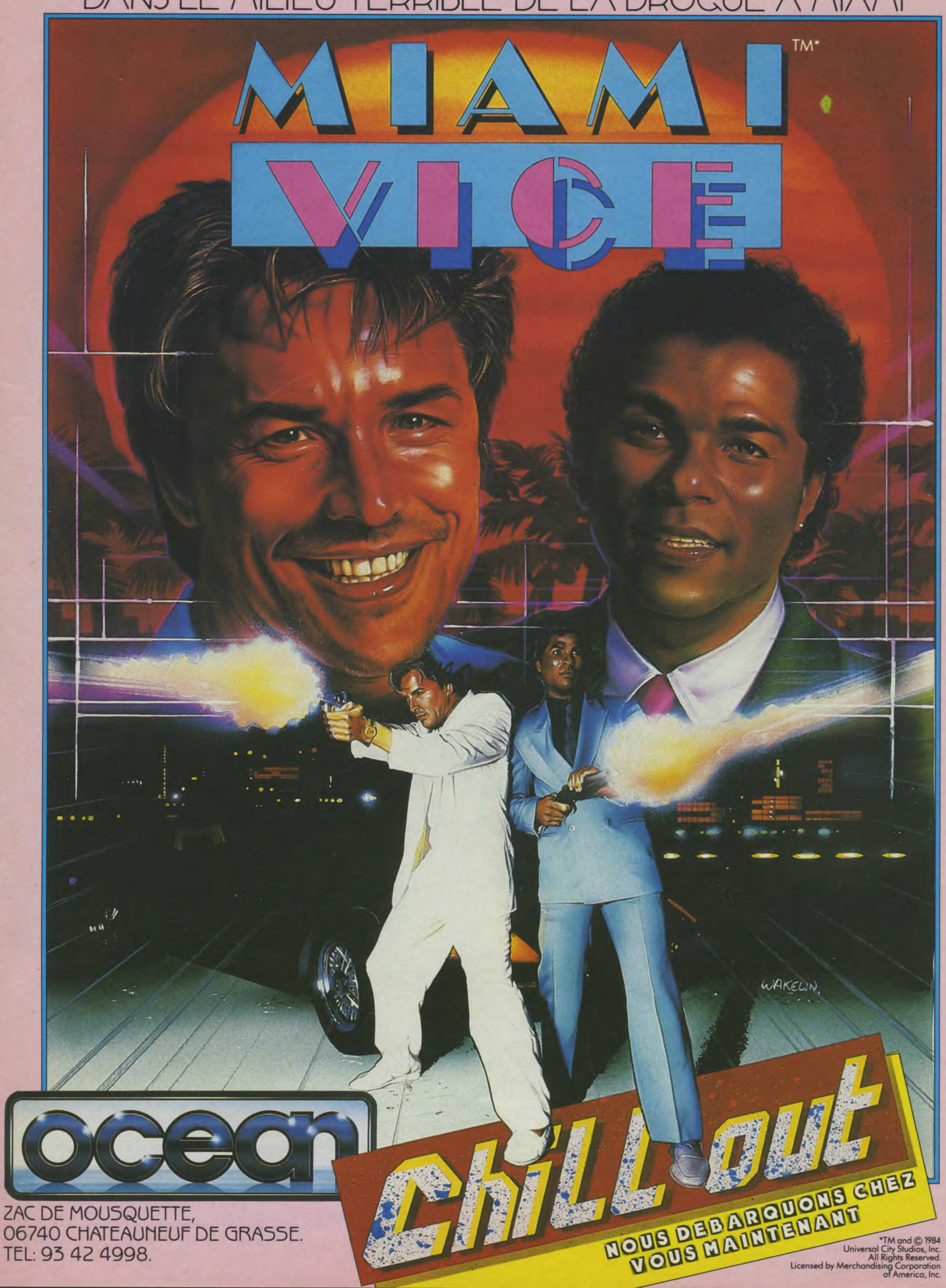
Nous ferons entrer dans la catégorie « agrément » tout ce que nous n'avons pas cité précédemment, et qui est présent sur le PC AMSTRAD. Tout d'abord l'interface sonore. Elle est très puissante, mais pour répondre au standard IBM elle ne comprend qu'un seul canal sur peu d'octaves. Un bouton de réglage a néanmoins été rajouté, et il n'est ainsi plus nécessaire d'écouter obligatoirement les bips sonores ou les musiques produites par le système.

Ce PC possède également une souris. De type Microsoft, elle est programmée de façon très complète. Il est possible en la déplaçant à droite ou à gauche d'effacer ou de retrouver les caractères de la ligne de commande précédemment tapée. Elle est également disposée en conjonction avec les flèches du pavé numérique. Il devient alors possible dans la majorité des éditeurs de texte ou tous logiciels utilisant ces flèches de substituer la souris (par exemple en GW BASIC, le curseur de l'éditeur se déplace automatiquement avec la souris, sans aucune configuration). Pour les passionnés, il doit être possible (nous n'avons pas pu le vérifier), dans le même ordre d'idée, d'utiliser FLIGHT SIMULATOR avec la souris, voir même certains logiciels de jeu.
Sont également disponibles une interface parallèle, et une carte série répondant parfaitement au standard PC.
Pour finir, une prise joystick (de type ATARI, c'est-à-dire la même que celle des CPC), est offerte sur l'arrière droit du clavier.

En conclusion, que dire, sinon que toute considération mise à part, il faut bien reconnaître que l'AMSTRAD PC dans sa version de base possède une quantité d'interfaces impressionnante, pour un prix imbattable, et il est fort probable que cette machine qui peut séduire les professionnels, deviendra un fantastique ordinateur également pour les hobbystes. Comme disent les Anglais, Wait and See.

Dossier réalisé par : Eric Boulou N'Ba, Michel Merlet, Frédéric Nardeau et R.P. Spiegel

MIAMI VICE LA CELEBRE SERIE TELEVISEE VOUS PLONGE DANS LE MILIEU TERRIBLE DE LA DROGUE A MIAMI



OFFRE SPECIALE



PACK 6 JEUX
(CASSETTES)

Une sélection des meilleurs jeux de la gamme Amsoft: Amiral Graaf Spee, Splatt, Fruit Machine, Loopy Laundry, l'Or des Dragons et la Peste Interstellaire.



US GOLD 1 *(CASSETTE)*
US GOLD 2 *(DISQUETTE)*

Quatre best-sellers vendus à plus d'un million d'exemplaires: Beach Head, Jet Set Willy, Décathlon et Sabre Wulf.





SALUT L'ARTISTE: *(CASSETTE)*

Tout l'univers de la création graphique sur Amstrad: dessin libre, tracé de droites, cercles, loupe, remplissage de zones, changement de couleurs, cadrage du dessin, insertion de textes... Entièrement en français, Salut l'Artiste donne du talent à votre CPC.





PACK 1955 *(DISQUETTE)*

The Way Of Exploding Fist: un fantastique jeu de Karaté pour un ou deux joueurs.
Warrior: passionnant jeu de guerre.





EASY AMSCALC *(CASSETTE)*

Un puissant tableur entièrement en français pour la gestion de votre budget et pour vos calculs financiers.



MASTER FILE *(CASSETTE)*

Gérez, triez, classez votre carnet d'adresses, votre discothèque, votre bibliothèque (jusqu'à 400 fiches), imprimez vos fichiers en liste ou sur étiquettes.





AMSOFT

NOUVEAUTÉS



AMSTRAD GOLD HITS

US GOLD 5 *(CASSETTE)* — **120F TTC**

US GOLD 6 *(DISQUETTE)* — **180F TTC**

4 leaders du Hit Parade Logiciels :
Beach Head II, Alien 8, Raid, Super Test Decathlon

ENFIN DES JEUX POUR PCW 8256/8512



BATMAN — **169F TTC**

Un des premiers jeux d'arcade et d'aventure disponible sur PCW



JEUX D'ECHEC AMSOFT — **180F TTC**

Très belle présentation en 3 dimensions

VIDEO SHOP
50, rue de Richelieu
75001 - PARIS

GENERAL VIDEO
10, bd. de Strasbourg
75010 - PARIS

A.M.I.E
11, bd. Voltaire
75011 - PARIS

HYPER CB
183, rue St Charles
75015 - PARIS

MICRO FOLIE'S
4, rue André Chénier
78000 - VERSAILLES

LOISITECH
83, av. Faidherbe
93106 - MONTREUIL

VDMC
62 bis, av. Georges Clémenceau
94700 - MAISONS ALFORT

ORDIVIDUEL
20, rue de Montreuil
94300 - VINCENNES

LECOMTE S.A.R.L.
31, rue du Général de Gaulle
95880 - ENGHEIN - les - BAINS

CALCULS ACTUELS
49, rue de Paradis
13006 - MARSEILLE

ARPAJOU ORGANISATION
12, place de la Cathédrale
64100 - BAYONNE

KEMPER INFORMATIQUE
72-74, av. de la Libération
29000 - QUIMPER

MICRO DIFFUSION
43, bd Carnot
31000 - TOULOUSE

MICRO DIFFUSION
6-8, rue Fernand Philippart
33000 - BORDEAUX

VIOLNI
217, rue l'Aiguille du Midi
74400 - CHAMONIX

MICRONAUTE
9, rue Urvoy St Bedan
44000 - NANTES

M.E.R.C.I.
23, rue de la Mouchetière
45140 - St JEAN DE RUELLE

TEMPS 01
17, place Molière
49000 - ANGERS

LOGIMICRO LERTHIER
2, av. de Laon
51100 - REIMS

GRYCHTA FRERES
1, rue de la Fontaine
57000 - METZ

MICROPUCE
87, bd de Valmy
59650 - VILLENEUVE D'ASCQ

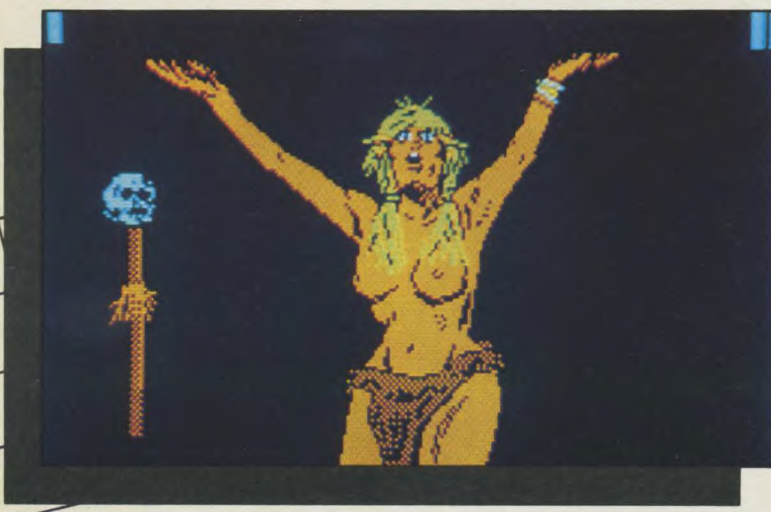
PALAIS DE LA TELEVISION
Centre Commercial Place des Halles
67000 - STRASBOURG

MICRO BOUTIQUE
37, passage de l'Argue
69002 - LYON

VIDEO PLAY
C.C. Barnéoud
83160 - LA VALETTE

Ces produits sont également en vente par correspondance aux adresses ci-dessus.

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.





SERGE ET LUDOVIC HAUDUC
JACQUES HEMONIC
Musique : Ulrich

Disponible
Disquette seulement

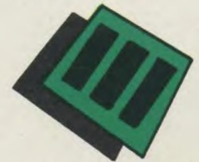
Quelque part sur une planète du troisième système, un renversement politique bouleverse la vie des habitants. Un ermite et une sorcière vous appellent au secours, l'aventure commence. Un jeu passionnant au cours duquel vous pourrez engager un véritable dialogue avec l'ordinateur : il accepte toutes vos phrases et donne une réponse adéquate à vos demandes les plus farfelues. De superbes écrans graphiques, des rencontres pleines d'imprévus, de l'humour et une simplicité de commande remarquable vous entraîneront pour de longues heures vers un univers fabuleux.



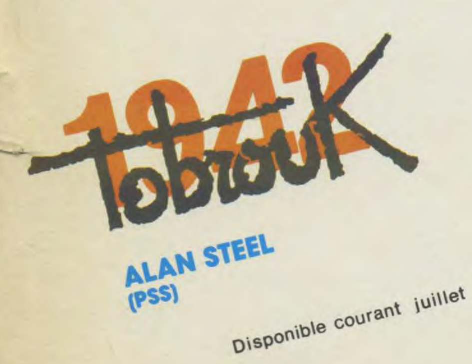
PATRICK DUBLANCHET
Graphismes : Catherine Vagnon
Musique : Ulrich

Disponible courant juillet

De retour d'un très long voyage, vous avez été forcé de poser votre fusée sur IO : panne de carburant. L'ordinateur de bord a détecté des sources d'énergie. Pour les atteindre, et éventuellement en récupérer une partie, vous disposez de trois robots : un robot porteur, un robot dépanneur, et, permettant la liaison entre eux et vous, qui contrôlez les opérations depuis la fusée, un robot radio. La remarquable qualité des graphismes contribue pleinement à l'ambiance créée par le scénario original de ce jeu d'arcade et de stratégie.



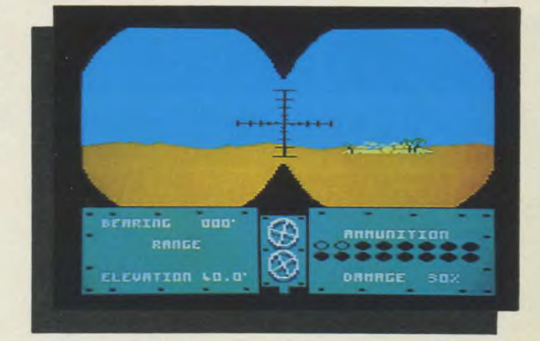




ALAN STEEL
(PSS)

Disponible courant juillet

1942. Tobrouk en Lybie. Les forces britanniques et les forces de l'axe s'affrontent pour la possession de ce port vital dans la guerre en Méditerranée. Du quartier général, ou aux commandes d'un tank, vous allez revivre ce formidable affrontement. Après Bataille pour Midway et La bataille d'Angleterre, voici une nouvelle occasion pour vous d'exercer vos qualités de stratège et, qui sait, de faire mieux que ROMMEL !





LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT

Cassette ou Disquette



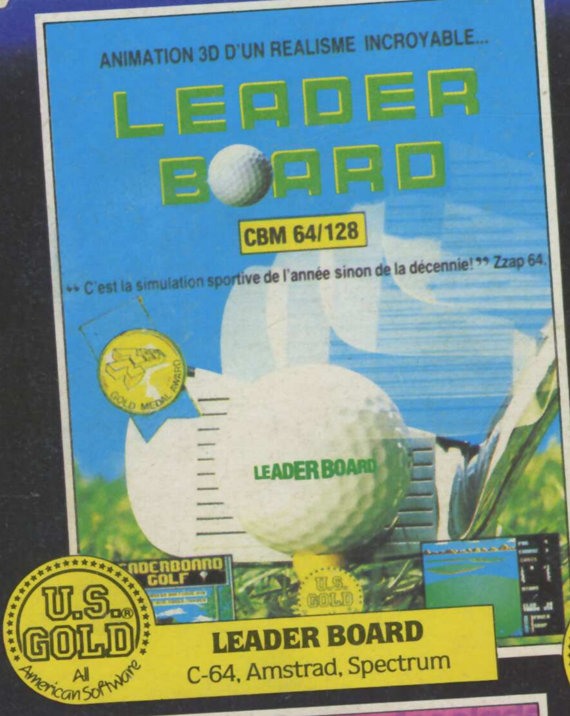
ERE INFORMATIQUE
UNE ERE D'AVANCE

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45 21 01 49
Télex EREINFO 261041F

Les dernières nouveautés de

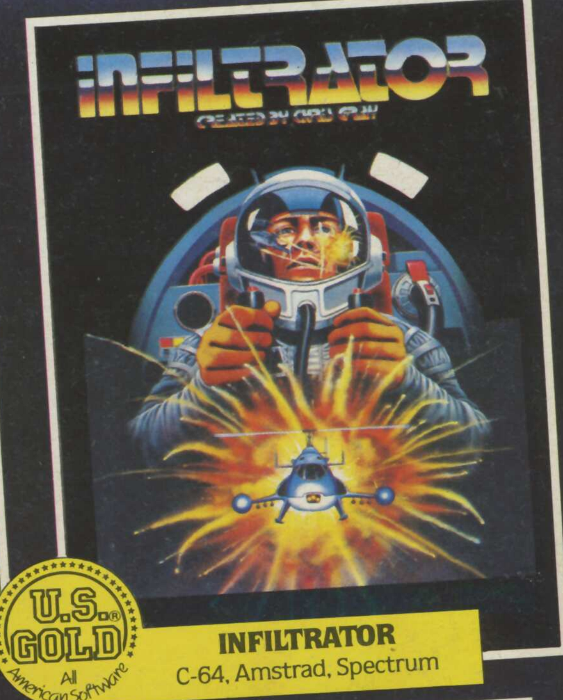
U.S. GOLD

le premier éditeur de logiciels en Europe



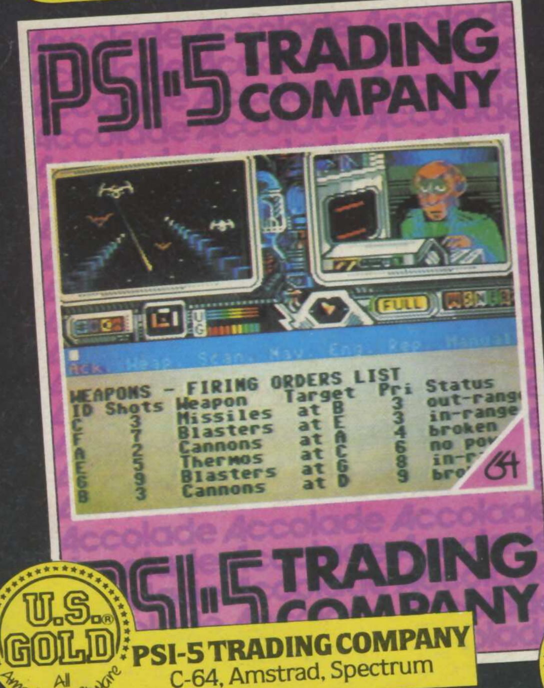
U.S. GOLD® All American Software

LEADER BOARD
C-64, Amstrad, Spectrum



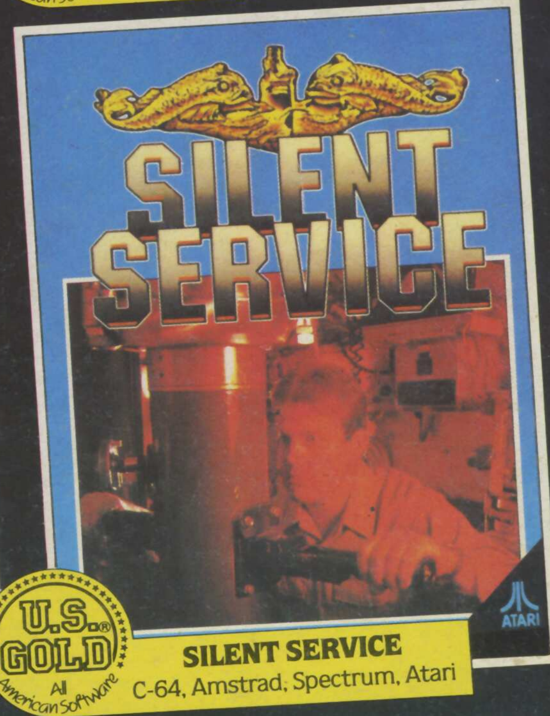
U.S. GOLD® All American Software

INFILTRATOR
C-64, Amstrad, Spectrum



U.S. GOLD® All American Software

PSI-5 TRADING COMPANY
C-64, Amstrad, Spectrum



U.S. GOLD® All American Software

SILENT SERVICE
C-64, Amstrad, Spectrum, Atari

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.